JOKER-VERLAG
PRÄSENTIERT:
SONDERHEFT

DM	8,50
ÖS	68,00
SFR	8,50
HFL	9,90
LIT	8.200
Sonderheft Nr. 5	

Nr. 5

STRATEGIE

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

FÜR AMIGA, PC
ATARI ST UND C 64 !

STRATEGISCH...

130 STRATEGICALS
IM TEST!

BATTLE ISLE 2
zu gewinnen!

TAKTISCH...

JEDE MENGE TIPS,
TRICKS UND
LÖSUNGEN!

GUT !

ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN,
PREVIEWS, NEWS,
INSIDER-INFOS UND
EXCLUSIV-FOTOS!

DAS UMFASSENDE GESAMTWERK
ZUR COMPUTER-STRATEGIE:
ZUM LESEN, SAMMELN
UND NACHSCHLAGEN

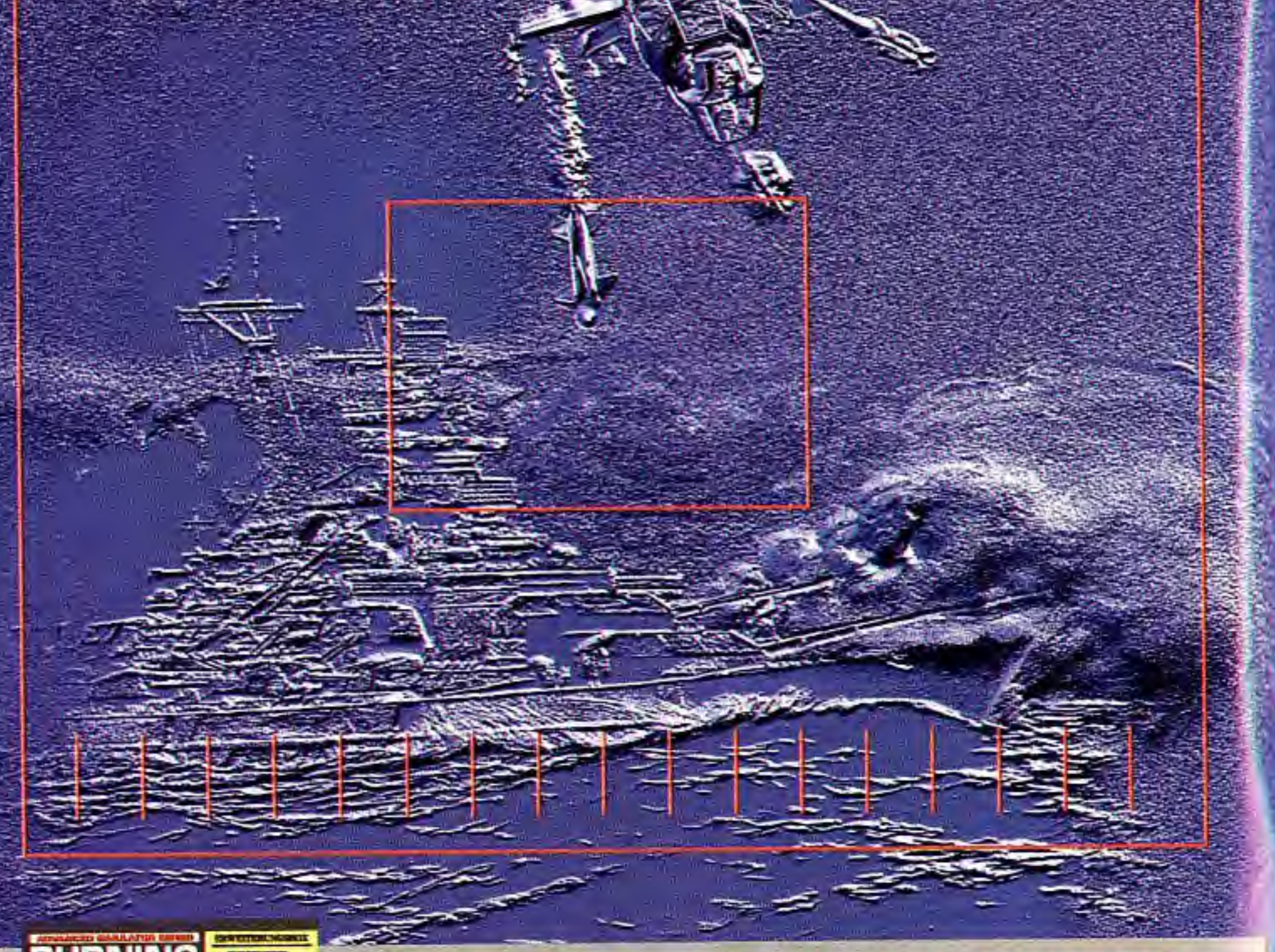
JOKER SONDERHEFT STRATEGIE

COMANCHE
GLOBAL CHALLENGE
MISSION DISK 1

Die Neuheiten:

- 30 herausfordernde Missionen
- 3 brandheiße Operationen
- Aufregende neue Terrains
- Beeindruckend starke Gegner
  - SCUD-Raketen
  - HIND 24-Kampfhubschrauber
  - BRDM 3 Schützenpanzer
- Neue, gefährliche Taktiken
- Atemberaubende Sounds und hyperrealistische Grafiken.

ERFORDERLICH



BURNING STEEL ERWEITERUNGSBOXEN:

ERFORDERLICH

SUPERSCHIFFE IM ATLANTIK:

- 9 neue britische und deutsche Schiffstypen.
- Hyphothetische Gefechte!

AMERIKA IM ATLANTIK

- Gefechte mit 9 verschiedenen, amerikanischen Schlachtschiffen.
- Die neue takische Dimension!

SZENARIO EDITOR

- Die strategische Herausforderung vom Captain bis zum Admiral.
- Unbegrenzte Möglichkeiten für unbegrenzten Spielspaß!

Published by SOFTGOLD • Infohotline: 02131/660238
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, (ab 1.7. 41564) 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG

UNSERE STRATEGIE...

...für dieses Sonderheft stand von Anfang an fest: Genau wie die vorangegangenen zu den Themen „Simulationen", „Rollenspiele" und „Adventures" sollte es wieder ein zeitloses Nachschlagewerk werden, das umfassend über das Genre informiert, unterhaltsam zu lesen und hübsch anzusehen ist. So weit, so selbstverständlich, doch machte uns das schier unüberschaubare Angebot an grübellastiger Software die Auswahl nicht gerade einfacher. Wo fangen Strategiespiele an, wo hören sie auf? Ist eine Konfliktsimulation nun eine Simulation oder ein Strategical? Blöde Frage, „Kosims" sind doch die klassischen Strategiespiele! Okay, aber was ist mit Wirtschaftssimulationen und Sportmanagern, wo ordnet man die zeitweise so beliebten „Steinereien" ein, und in welche Schublade sperrt man etwa „Lemmings"? Nun, wir haben einen Weg gefunden, all das und noch viel mehr unterzubringen – schließlich hatten wir uns ja vorgenommen, das Genre wirklich umfassend abzuhandeln!

Damit die Sache nicht uferlos wird, haben wir jedoch nur Spiele ins Heft genommen, die entweder besonders richtungsweisend oder besonders hochwertig sind; auch darauf, daß Ihr sie noch kaufen könnt, wurde geachtet (weshalb der eine oder andere Oldie leider draußen bleiben mußte). Freut Euch also auf kompetente Tests der Spezialisten unserer Monatsmagazine „Amiga Joker" und „PC Joker", natürlich mit vielen Bildern sowie verläßlichen Bewertungen und Infos zu jeder erhältlichen Version, sei es nun für Amiga, Atari ST, PC oder C 64. Selbstmurmelnd erwarten Euch darüber hinaus hintergründige Hintergrund-Artikel und ein Sonderteil mit hilfreichen Lösungshilfen.

So, damit wäre das Wichtigste eigentlich gesagt. Bliebe nur noch, all den Feldherren, Finanzjongleuren, Vereinsmanagern, Politikern, Steinchenschiebern und sonstigen Strategen unter Euch viel Spaß beim Lesen des ersten Gesamtwerks in Sachen spielerischer Digitaltaktik zu wünschen – zumindest ebensoviel, wie wir beim Schreiben hatten!

Euer Joker-Team

STRATEGIE V

SCHLACHTEN & KRIEGE

Wissenswertes zum Genre	8
Conflict: Korea	10
Typhoon of Steel	10
Wargame Const. Set	11
Clash of Steel	11
No Greater Glory	12
A Line in the Sand	12
Carriers at War	14
Halls of Montezuma	14
Warlords II	14
Bandit Kings of Ancient China	15
L'Empereur	15
Uncharted Waters	15
Caesar	16
Cohort II	16
When Two Worlds War	16
Dreadnoughts	17
Napoleonics	17
Populous	18
Populous II	18
Powermonger	18
Mega Lo Mania	19
Utopia	19
Empire Deluxe	20
Battle Isle	21
Historyline	21
Dune II	22
Space Crusade	22
Siege	23
Ambush at Sorinor	23
Hannibal	26
Vikings	26
Castles II	27
Fields of Glory	27
Patriot	28
The Perfect General	28
Special Forces	30
V for Victory I - IV	30
Command H.Q.	31
Global Conquest	31
Ancient Art of War in the Skies	32
Burning Steel	32

HANDEL & WANDEL

Wissenswertes zum Genre	34
Hanse	36
Vermeer	36
Yuppi's Revenge	36
Elisabeth	37
1869	38
Der Patrizier	39
Oil Imperium	40
Winzer	41
Black Gold	41
Transworld	42
On the Road	42
Delivery Agent	42
Wall Street Manager	43
Mad TV	44
Railroad Tycoon	46
A-Train	46
Train It	47
Space Max	49
Buzz Aldrin's Race into Space	49
Wild West World	50
Traders	50
Subtrade	50

SPORT & POLITIK

Wissenswertes zum Genre	54
Bundesliga Manager Professional	56
Starbyte Supersoccer	58
Premier Manager	58
Anstoß	59
Player Manager	60
Tom Landry Strategy Football Deluxe	60
Eishockey Manager	61
Imperium	62
Shadow President	63
Crisis in the Kremlin	63
Ars Regnandi	64
1990	64

DM FEINSTEN

KNOBELN & SCHIEBEN

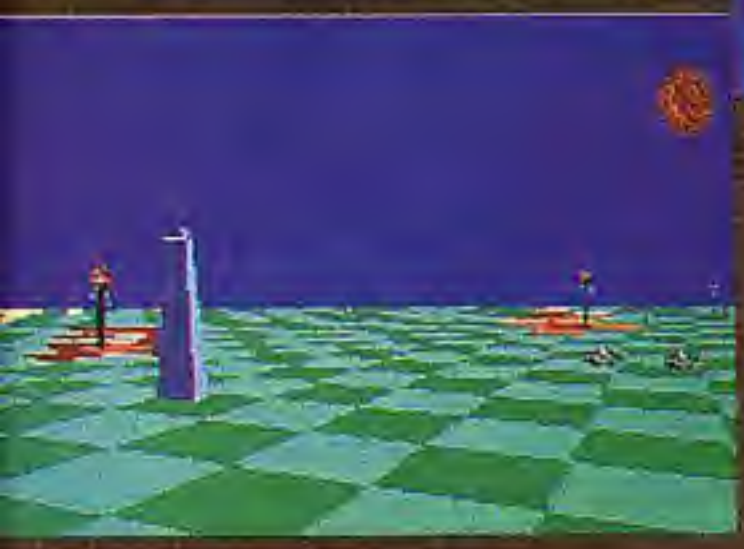
Wissenswertes zum Genre	66
Battlechess 4000	68
Chess Champion 2175	68
Chess Maniac 5 Billion and 1	68
Chess Simulator	68
Colossus Chess X	68
Psion Chess	68
Sargon 5	68
Terminator II: Chess Wars	68
Check Check	69
Chess Net	69
Grandmaster Chess	69
The Chessmaster 3000	69
The Complete Chess System	69
Shanghai	70
Tetris	71
Archipelagos	72
The Sentinel	72
The Tower of Babel	72
The Legend of Ragnarok	73
Stratego	73
Atomino	74
Logical	74
Puzznic	75
Think Cross	75
One Step Beyond	76
Chip's Challenge	76
Game of Life	77
The Incredible Machine	77

DANEBEN & DARÜBER HINAUS

Wissenswertes zum Genre	78
Sim City	80
Sim Earth	80
Sim Ant	80
Sim Life	81
Sim Farm	81
Civilization	82
Pirates Gold	83
Transarctica	84
Storm Master	84
Stronghold	85
Seven Cities of Gold	86
Lemmings	87
Lemmings II	87
The Humans	87
Burntime	88
Midwinter I	89
Midwinter II	89
Ashes	89
Millennium	90
Maelstrom	90
Syndicate	91
The Return of Medusa	91

RUBRIKEN

Editorial	3
Taktischer Hinweis	6
Preisausschreiben	51
Tips zur Taktik	92
Impressum	97
Inserentenverzeichnis	98
Vorschau	98



TAKTISCHE HINWEISE

Hier ein kurzes Briefing zu unserer Strategie hinsichtlich der Organisation dieses Sonderhefts. Erfahrene Joker-Generäle können indessen getrost weiterblättern, denn eigentlich sollte die richtige Lese-Taktik auf der Hand liegen: von der ersten bis zur letzten Seite…

Unsere Redaktions-Strategen haben sich nämlich wieder an bewährten Vorbildern wie etwa den Sonderheften SIMULATIONEN, ROLLENSPIELE und ADVENTURES sowie natürlich unseren regelmäßigen Magazinen AMIGA JOKER, PC JOKER und MEGABLAST (Konsolen) orientiert. In den Testberichten findet Ihr demnach alles allgemein Wissenswerte zum Programm, während die Systemboxen über Besonderheiten der einzelnen Versionen informieren. Einmal mehr haben wir uns hier an Amiga, ST, PC und C 64 gehalten, wenngleich vor allem Neuerscheinungen den „Brotkasten" kaum noch berücksichtigen. Auf den kommenden Seiten widmen wir uns (bis auf ganz wenige Ausnahmen) auch ausschließlich Spielen, die einerseits zu den stilbildenden Highlights des Genres zählen und andererseits noch erhältlich sind. Nun werden aber selbst alte Joker-Hasen bald feststellen, daß wir uns mit dieser Auswahl greifbarer Strategen-Träume ganz besondere Mühe gegeben haben; sowohl was die Texte, als auch was die Gestaltung betrifft. Beispielsweise haben wir die Tests im Sinne einer optimalen Übersicht in fünf große Themenbereiche unterteilt, dazwischen werdet Ihr jeweils auf einleitende Worte, geschichtliche Abrisse und andere interessante Hintergrund-Infos zur jeweiligen Untergruppe stoßen. Last not least kommen auch **Tips zur Taktik** nicht zu kurz, erwarten Euch doch am Ende des Heftes noch seitenweise Lösungshilfen zu einer Unmenge von Strategiespielen.

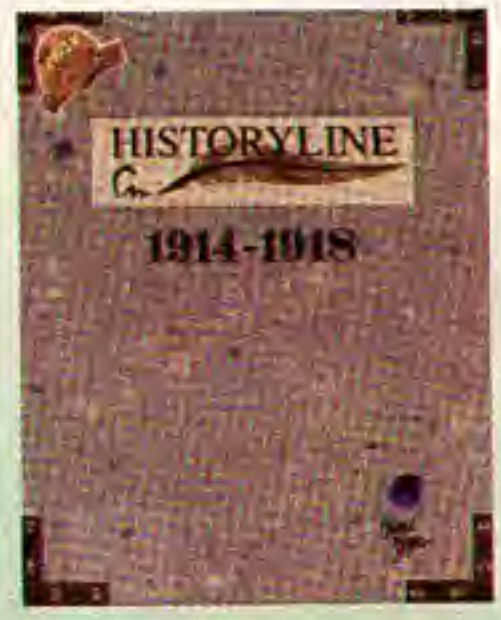
Zunächst aber schicken wir Euch in **Schlachten & Kriege**, wo klassische Sechseck-Waben ebenso der Eroberung harren wie das Meer, die Lüfte, futuristische, historische oder fiktive Ländereien. Als nächstes ist **Handel & Wandel** angesagt, wenn Ihr Euer finanzielles Glück in Wirtschaftsimperien wie der Hanse, dem Ölmarkt, bei Eisenbahngesellschaften, der Börse, einem TV-Sender oder der Raumfahrt machen könnt. Die folgende Rubrik nennt sich nicht umsonst **Sport & Politik**, denn strategisches Management verbindet den Präsidenten eines Fußballvereins mit dem einer ganzen Nation. Mit **Knobeln & Schieben** kommt dann noch etwas abstraktere Strategie (wie beispielsweise Schach) ins Spiel, ehe unter dem Motto **Daneben & Darüber hinaus** abschließend noch die Grauzone des Genres ausgeleuchtet wird – unter anderem mit so funkelnden Gemmen wie „Civilization", „Lemmings" oder „Burntime".

Selbstmurmelnd ist erneut unsere bereits klassische Bewertungsbox bei jeder Vorstellung mit von der Partie. Anhand der Kriterien **Grafik** (ästhetischer Eindruck und Animation), **Sound** (Musik und Special Effects), **Steuerung** (Bedienung und Handling), **Motivation** (Suchtfaktor) und **Urteil** (allgemeine Gesamtbewertung) sagen wir Euch auf das Prozent genau, ob und inwieweit das getestete Game Euren ganz persönlichen Ansprüchen genügt. Die Noten wurden in nächtelangen Konferenzen erarbeitet und spiegeln einen Vergleich nach heutigem Standard wider – kleinere Abweichungen gegenüber älteren Testergebnissen haben also durchaus ihren Sinn. Die gewohnten **Schwierigkeitsgrade** (Für Einsteiger, Fortgeschrittene, Geübte, Könner, Experten oder Variabel) geben demgegenüber Auskunft, für wen sich das Teil vom Spielerischen her eignet. **Preis** und **Hersteller** benötigen sicher keine besondere Erläuterung, und damit Ihr wirklich umfassend informiert seid, haben wir alle Noten fein säuberlich für die jeweiligen Systeme aufgeschlüsselt. Logisch, daß dabei dem 64er andere Maßstäbe zugrundeliegen als etwa einem PC mit Super-VGA.

Bleibt nur noch, Euch viel Spaß auf diesem Feldzug quer durch alle Bereiche der Computer-Taktik zu wünschen, von dem Ihr als absolute Strategie-Experten zurückkehren werdet – garantiert!

Battle Team

Nr. 1 Amiga 99,95 DM
Nr. 2 IBM-PC 109,95 DM



Historyline 1914-1918

Nr. 3 Amiga 99,95 DM
Nr. 4 IBM-PC 99,95 DM
Nr. 5 CD-ROM 89,95 DM

Battle Isle Data Disk 1

Nr. 6 Amiga 59,95 DM
Nr. 7 IBM-PC 69,95 DM

Battle Isle Data Disk 2

Nr. 8 Amiga 59,95 DM
Nr. 9 IBM-PC 69,95 DM

"Die Blue Byte Strategen"

Battle Isle II

Erstauflage inkl. Roman mit 250 Seiten

Erhältlich ab:
MS-DOS PC Dez. 1993
Amiga Febr. 1994

Die Siedler

Erhältlich ab:
Amiga Okt. 1993
MS-DOS PC Dez. 1993

Bestell-Coupon ausfüllen und per Post oder Fax an Blue Byte senden:
Ich bestelle per Nachnahme zzgl. Versandkosten
Nr.: _____
Datum, rechtsgültige Unterschrift
Adresse nicht vergessen!

Blue Byte Software, Akitenstraße 62, 45473 Mülheim, Fax: 0208/472782

SCHLACHTE

Mit welcher Rubrik sollten wir dieses Sonderheft eröffnen, wenn nicht mit den sogenannten Konfliktsimulationen? Konflikt meint hier nichts anderes als Krieg, und der Krieg am Monitor kann getrost als Vater aller Computerstrategie bezeichnet werden – zumal Krieg ja der Vater aller Strategie überhaupt ist. Denn je größer die Auseinandersetzung, desto wichtiger der (Schlacht-) Plan, den man sich tunlichst schon im Vorfeld für den Ernstfall zurechtlegen sollte. Aus solchen Überlegungen entstanden etwa die berühmten Sandkästen der Römer, in denen sie ganze Flotten und Heerscharen en miniature aufeinanderhetzten. Derlei Ge-

N & KRIEGE

dankengänge geboren bei den Persern ein Spiel namens Schach und damit eine der ersten „Kosims" zur Privatbelustigung... So nimmt es nicht wunder, daß seit den späten 50er Jahren unseres Jahrhunderts allerlei Kriege auf den Wohnzimmertischen ausgetragen wurden, man denke etwa an „Tactics" oder Parkers auch heute noch beliebtes (und mehrmals, wenn auch meist eher schlecht denn recht versoftetes) „Risiko". 20 bis 25 Jahre später waren strategische Tabletops aus den Händlerregalen bereits nicht mehr wegzudenken, die bekanntesten wie „Battletech" oder „Red Storm Rising" fanden später natürlich auch ihren Weg zum Computer. Doch in der digitalen Steinzeit der 8-Bit-Rechner beherrschten zunächst noch andere Strategicals das Feld, man hatte schließlich gerade erst entdeckt, daß diese Geräte den Wohnzimmer-Generälen eine völlig neue taktische Dimension eröffnen!

Und so vergnügte sich das Computer-Militär halt lange Zeit am 64er, Atari XL oder Sinclair mit Games wie „Colonial Conquest" oder „Combat Leader", während Mark Baldwin mit seinem legendären „Empire" den Grundstein für Aussehen und Spielablauf moderner Konfliktsimulationen legte. Das Programm hat es bis in die jüngste Vergangenheit hinein zu immer neuen Auflagen gebracht , weshalb wir uns einer Würdigung auf den folgenden Seiten nicht entziehen konnten. Die meisten hier vorgestellten Games sind freilich wesentlich jüngeren Datums, als Beispiele mögen „No Greater Glory", „The Perfect General", „Battle Isle" samt „Historyline" oder die beiden Dan Bunten-Spiele „Command HQ" bzw. „Global Conquest" gelten.

Auch sind viele Spieldesigner mittlerweile einen Schritt weiter gegangen und haben ihre Militär-Strategie mit historischen, wirtschaftlichen, politischen oder gar Comic-Elementen (wer erinnert sich nicht an den leider längst vergriffenen Infogrames-Hit „North & South"?) angereichert. Nicht ganz umsonst zählen z.B. Bullfrogs Geniestreiche „Populous" und „Powermonger" zu den erfolgreichsten Computergames aller Zeiten. Und es ist auch bestimmt kein Zufall, daß „Dune 2" oder „Hannibal" in Zukunft und Vergangenheit zivile Spielelemente gekonnt mit kriegerischen verknüpfen, während etwa „Burning Steel" Berührungspunkte mit den technischen Simulationen aufweist. Auch an eher actionorientierte Strategen wurde gedacht, wie besonders „The Ancient Art of War in the Skies" oder „Siege" beweisen. Last not least schließt sich mit Brettspiel-Umsetzungen wie „Space Crusade" (das gleichnamige MB-Game ist besonders in England sehr populär) wieder der Kreis.

Doch anders als in bisherigen Sonderheften oder selbst den folgenden Rubriken hat sich eine ganze Reihe von Softwareschmieden auf den Bereich Schlachten & Kriege spezialisiert, deren Produkte wir unter normalen Umständen nicht gewürdigt hätten – sei es, daß sie gar zu spartanisch präsentiert werden, sei es, daß ihr Gameplay auf Dauer doch recht langweilig und trocken erscheint. Die Rede ist natürlich von den berühmt-berüchtigten Sechseck-Programmen, die insbesondere das SSI-Fließband seit Jahren mit schöner Regelmäßigkeit ausspuckt. Bei solchen Spielen weiß man oftmals wirklich kaum, ob hier die vorsintflutliche Grafik dem dürftigen Spielwitz hinterherschleicht oder vielleicht die haarsträubende Steuerung den ohrenerschütternden Special Effects... Dennoch wird man diesen „Waben-Sandkästen" mit einem pauschalen „Igitt!" oder gar der simplen Totschweigetaktik nicht gerecht, denn sie haben einen kleinen, aber überzeugten Anhängerkreis von begeisterten Hobby-Strategen gefunden, die nichts lieber tun, als im Dschungel von Menüs zu wühlen und längst versunkene Gefechte neu zu beleben. Daher konnten und wollten wir das Schaffen von Herstellern wie SSI, SSG, Koei, Impressions oder selbst Dr. Peter Turcan nicht gänzlich übergehen – trotz aller formalen Schwächen stellen ihre Fabrikate doch das Unterfutter für das gesamte Genre. Die Sechseck-Front wird unsererseits also flächendeckend gewürdigt, allerdings in kompakter Form und mit entsprechender Bewertung. Die Hardcore-Fans unter Euch mögen es uns nachsehen, aber letzten Endes ist dieses Heft halt für die spielerische Allgemeinheit gedacht.

So, damit wollen wir die Einsatzbesprechung beschließen und Euch zu Euren Einheiten entlassen – möge der Bessere siegen! (jn)

Die Wabenkr

Auf den folgenden Seiten werden ja noch eine ganze Reihe weiterer Softwarefirmen in kompakter Form abgehandelt, doch keine bereitete uns soviel Kopfzerbrechen wie die Strategieabteilung von SSI!

CONFLICT: KOREA

Als Nachfolger des ein Jahr älteren „Conflict: Middle East" bietet der Ende 1992 erschienene Korea-Krieg wenig spielerische Unterschiede zum Vorläufer. Drei Szenarien aus der Anfangsphase der historischen Auseinandersetzung um die asiatische Halbinsel stehen einem hypothetischen Schlachtfeld von anno 1995 gegenüber, wobei der Gewinner in den „echten" Sandkästen per Vergleich mit den geschichtlichen Kriegsverläufen ermittelt wird. Das Game zeichnet sich durch Unmengen von leicht zugänglichen Informationen und Statistiken aus (Pulldown-Menü), spannender wird es dadurch aber nicht. Wie gewohnt darf man für beide Seiten kämpfen, in diesem Fall also Amis bzw. Nordkoreaner. Und wie ebenfalls gewohnt, beschränkt sich das staubtrockene Gameplay auf rundenweises, gerade noch leidlich zu handhabendes Armeenschieben von einem Wabenfeld auf das nächste.

Conflict: Korea (VGA)

Conflict: Korea	SSI			
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	17%	-	-	19%
Sound:	-	-	-	0,5%
Steuerung:	37%	-	-	37%
Motivation:	16%	-	-	16%
Urteil:	18%	-	-	19%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-
Variabel				

TYPHOON OF STEEL

Typhoon of Steel (Amiga)

Der Zweite Weltkrieg in Asien, Europa und dem pazifischen Raum wird wie sein koreanischer Kollege im Point & Klick-Betrieb mit der Maus gesteuert, allerdings unter Zuhilfenahme einer Menüleiste am unteren Screenrand. Auch setzt sich die Karte hier zur Abwechslung mal nicht aus Sechsecken, sondern aus Quadraten zusammen, und man kann im Kampagnen-Modus gleich den ganzen Krieg durchspielen – aber das waren im Grunde auch schon alle wesentlichen Unterschiede. Nein, nicht ganz: Wenn nämlich der Compi hier seine eigenen Züge berechnet, darf der General locker mal den Wochenend-Einkauf erledigen! Von derlei Geduldsproben abgesehen, geriet das Handling zwar gewöhnungsbedürftig, aber letzten Endes doch erträglich. Dennoch hat die Konflikt-Reihe im direkten Vergleich wohl die Nase vorn.

Typhoon of Steel	SSI			
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	10%	-	-	10%
Sound:	7%	-	-	6%
Steuerung:	45%	-	-	45%
Motivation:	15%	-	-	15%
Urteil:	18%	-	-	18%
Preis (DM)	Restbestände	-	-	Restbestände
Für Geübte				

iege von SSI

Immerhin hat die Company in ihrer mittlerweile vierzehnjährigen Geschichte Games wie Sand am Meer produziert, allerdings rollte auch viel Massenware vom firmeneigenen Fließband. In den letzten Jahren versuchte SSI aber immer wieder (und durchaus nicht erfolglos), sich vom Image des Henry Ford der Computerstrategie zu lösen; nach und nach entstanden so allerlei ansprechende Unikate wie etwa „No Greater Glory", „Burning Steel" oder „Pacific War". Einige davon werden wir gesondert würdigen, diese Seiten sind jedoch für die typische SSI-Kost reserviert: Metzel-Waben. Dennoch haben wir uns auf möglichst junge Beispiele beschränkt, weil sich die reinen Sechseck-Games hierzulande meist einer gewissen Kurzlebigkeit erfreuen – ist der loyale, aber verhältnismäßig kleine Kundenstamm erst einmal versorgt, verschwinden die Titel recht schnell wieder aus den Katalogen und führen fortan ein Schattendasein als Restposten ...

WARGAME CONSTRUCTION SET

Wargame Construction Set (Amiga)

Auf eine verhältnismäßig umfangreiche Familiengeschichte kann dieser Multifunktions-Sandkasten zurückblicken: In den Jahren 87 bis 89 erschien die Bastelei nämlich zunächst für den 64er, den ST und die MS-DOSe, nur um unberechtigterweise bald wieder im Nebel der Geschichte zu versinken – einzig der Amiga-Nachzügler aus dem Frühjahr 1991 könnte vielleicht noch hie und da ein Händlerregal zieren. Und das ist nicht etwa deshalb schade, weil dieses Game aufgrund seiner Präsentation oder seines Spielings zu den besseren SSI-Strategicals zählen würde – beides ist dem Stahl-Taifun nachempfunden und nur unwesentlich schöner als dort gelungen. Nein, das Teil bietet nun mal schier unendliche Schlachtfeld-Variationen!

Wargame Construction Set
SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	26%	–	–	–
Sound:	31%	–	–	–
Steuerung:	49%	–	–	–
Motivation:	43%	–	–	–
Urteil:	37%	–	–	–
Preis (DM)	Restbestände	–	–	–

Für Geübte

Amiga Clash of Steel gibt es vorläufig nur auf der MS-DOSe, und bei Typhoon of Steel ist Vorsicht geboten: Das Programm ist nicht ganz absturzsicher!

ST Hier war nur der Baukasten erhältlich, doch ist das lange her und fast schon vergessen.

C64 Wer den stählernen Wirbelwind oder das Bastelset sucht, wird höchstens noch in Antiquitätenläden fündig...

PC Der Koreakrieg benötigt 640 KB, während der Taifun mit 512 KB auskommt und die Stahl-Strategie gar einen 386er mit 2 MB RAM erfordert.

CLASH OF STEEL

Clash of Steel (VGA)

Sollte aufgrund des bisher Gelesenen der Eindruck bei Euch entstanden sein, SSI-Waben müßten prinzipiell langweilig, umständlich zu handhaben oder gar beides auf einmal sein, so könnte diese Globalsimulation des Zweiten Weltkriegs das Bild zum guten Schluß wieder geraderücken: Sechs zu einer Kampagne kombinierbare Szenarien, in denen übrigens auch wirtschaftliche und politische Aspekte zu berücksichtigen sind, tummeln sich auf den zwar nicht schönen, aber doch ohne Augenschäden ansehbaren Hex-Feldern Europas und Nordafrikas. Der Sound gefällt, ganz firmenuntypisch, ausgesprochen gut, und dank einer sehr ordentlichen Maus-/Menü-Steuerung kommt man sogar mit den hiesigen Sonderregeln (z.B. für den Partisanenkampf) jederzeit prima klar. Na also, wer sagt es denn – ganz umsonst hat es SSI schließlich nicht zum digitalstrategischen Mythos gebracht... (jn)

Clash of Steel
SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	29%
Sound:	–	–	–	70%
Steuerung:	–	–	–	72%
Motivation:	–	–	–	74%
Urteil:	–	–	–	68%
Preis (DM)	–	–	–	109,–

Variabel: 5 Stufen

Wie auf den vorangegangenen Seiten nachzulesen, sprangen die SSI-Armeen lange Zeit ebenso staubtrocken wie zuverlässig im Sechseck – doch dann hielt plötzlich Kreativität im Sandkasten Einzug…

Eine Golfkriegs-Versoftung? Heikle Sache! So ganz wohl schien sich selbst SSI dabei nicht zu fühlen, warum sonst wäre ihre Digitalversion eines TSR-Brettspiels hierzulande nur via Direktimport erhältlich?

Und siehe da, trotz oder wegen grundsätzlicher Änderungen im Konzept geriet diese Versoftung des amerikanischen Bürgerkriegs am PC zu einem gut spielbaren Programm. Die Ende 92 nachgeschobene Amigaversion schlug sich genauso wacker, jedenfalls soweit ihr Besitzer über Harddisk oder mehr als 1 MB verfügte, da ihm sonst das ewige Nachladen den Spaß verdarb. Apropos Spaß:

Die erste Überraschung erwartet den Spieler gleich zu Beginn, wo er sich als Chef der Blau- bzw. Grauröcke aus einem Dutzend Politiker eine vernünftige Regierung zusammenstellen darf! Ja, selbst die wirtschaftlichen Aspekte kommen nicht zu kurz, hängt doch der Sieg im Krieg unter anderem an Steuereinnahmen oder Infrastruktur, wobei vor allem das Eisenbahnnetz wichtig ist. Daneben sollte man mit dem europäischen Ausland gute Beziehungen pflegen und die Bevölkerung der digitalen Gegenseite aufhetzen. Erst am Schluß der stets vier Monate umfassenden Runden werden dann auf einer zoombaren Karte (ohne Sechsecke!) die eigentlichen Feldzüge geplant und ausgeführt. Mehr noch, wenngleich der militärische Sieg natürlich das Ziel allen Strebens ist, kann man auch Frieden schließen oder durch eine Wahlniederlage abserviert werden.

Die Optik ist freilich auch hier eher zweckdienlich geraten, der PC-Piepser-Sound klingt nachgerade gräßlich (der Amiga bleibt gleich ganz stumm), doch über die durchdachte Maussteuerung wird sich gewiß niemand beschweren. Schade also, daß insbesondere die PC-Glory nur noch schwer erhältlich ist – wer ein Exemplar auftut, darf unbesorgt zugreifen. (jn)

No greater Glory SSI	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	34%	–	–	34%
Sound:	–	–	–	11%
Steuerung:	71%	–	–	70%
Motivation:	66%	–	–	66%
Urteil:	62%	–	–	62%
Preis (DM)	99,–	–	–	99,–

Variabel: 5 Stufen

Und selbst diese Quelle tröpfelt mittlerweile nur noch spärlich, weshalb sich Genrefans mit dem Zuschlagen beeilen sollten – abgesehen vom nicht ganz geschmackssicher gewählten Thema ist das Spiel nämlich gar nicht übel. Das fängt schon mal damit an, daß insgesamt sechs Szenarien zur Verfügung stehen, bei denen „Endgegner" Saddam Hussein zwar stets mitmischt, jedoch keineswegs immer im Zentrum der Ereignisse steht. Statt dessen umfassen die komplexeren Sandkästen den ganzen Nahen und Mittleren Osten, erlauben bis zu sechs menschlichen bzw. digitalen Parteien das Mitspielen und erfordern gelegentlich sogar diplomatisches Geschick!

Hinzu kommen noch die durchaus eigenständigen, teils vom Zufall ausgewählten Kriegsziele der diversen Kombattanten, und auch die neuerliche Abkehr von altväterlicher Sechseck-Strategie (ein Blick auf die in Bezirke eingeteilte, fix hin und her scrollende Karte gemahnt vage an den Wohnzimmer-Klassiker „Risiko") pustet frischen Wind durch verstaubte Genre-Traditionen.

Schließlich gefiel uns das handliche und flotte Gameplay ebenfalls, dauert hier doch kein Szenario länger als 12 Runden; zudem trennt der Rechner sauber zwischen Bewegungsphase und Kampf, dessen Ergebnisse er selbst auswürfelt.

Die schiere VGA-Optik ist indessen nach wie vor kaum berauschend, jedoch für eine Konfliktsimulation gerade noch akzeptabel. Der Sound beschränkt sich abgesehen vom strammen Titelmarsch auf ein paar Pengs, und die Maus kennt keinerlei Befehlsverweigerung. Wenn nur das Thema nicht wäre... (jn)

A Line in the Sand SSI	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	29%
Sound:	–	–	–	30%
Steuerung:	–	–	–	71%
Motivation:	–	–	–	68%
Urteil:	–	–	–	64%
Preis (DM)	–	–	–	99,–

Variabel

Jetzt zugreifen!

Alle Programme mit deutschen Anleitungen auf Diskette!

AMIGA-PD- & Low-Cost-Software ab DM 6.50

TOP HITS — Spiele, Spaß, Spannung Unterhaltung

- ❒ S01 Return to Earth Weltraum-Strategie
- ❒ S02 Xytronic Weltraum-Handelsspiel
- ❒ S03 Imperium Romanum Strategiespiel
- ❒ S04 Kampf um Eriador Strategiespiel für Zwei
- ❒ S05 Imperium Strategiespiel um Macht
- ❒ S06 Paccer lustige Pac-Man-Variante
- ❒ S07 Drip lustiges Kletterspiel
- ❒ S08 Missle Command Städteverteidigung
- ❒ S09 China Chall II Shanghaiähnliches Spiel
- ❒ S10 Megaball Super-Breakout-Spiel
- ❒ S11 GravAttack Raumschiff-Action-Spiel
- ❒ S12 Star Trek Enterprise-Spiel DM 10,–
- ❒ S13 Risk Risiko-Computerversion
- ❒ S14 Broker Börsenspiel (1MB)
- ❒ S15 Paranoid Breakout-Klassik
- ❒ S16 Lucky Loser Geldspielautomat
- ❒ S17 Haschbier Das Werner-Spiel
- ❒ S18 Blizzard Schnelles Ballerspiel
- ❒ S19 Moria Fantasy-Rollen-Spiel (1MB) DM 10,–
- ❒ S20 Atlantis Super Abenteuerspiel (1MB)
- ❒ S21 Zergt Fantasy-Abenteurerspiel DM 10,–
- ❒ S22 Turan im Abenteuerland Abent.-Spiel
- ❒ S23 Die Wildnger Handelsspiel DM 10,–
- ❒ S24 Mensch rat mal! Tolles Brettspiel DM 10,–
- ❒ S25 Spielhölle Spielautomatensimulation DM 10,–
- ❒ S26 Mechforce Kampf der Giganten (1MB)
- ❒ S27 Mensch ärgere Dich nicht Brettspiel
- ❒ S28 Peter's Quest Lustiges Kletterspiel
- ❒ S29 Billard Pool, Karambolage, Dreiband
- ❒ S30 Schach Spielstarkes Schachspiel
- ❒ S31 Roulette Das bekannte Glücksspiel DM 10,–
- ❒ S32 Puzzle Ideal für Kinder
- ❒ S33 Grafitti BoulderDash-Variante
- ❒ S34 Goulliotine Hang-Man-Variante
- ❒ S35 Tischtennis Computerversion DM 10,–
- ❒ S36 Das Erbe Das Umwelt-Abenteuerspiel
- ❒ S37 Europaspiel Spiel rund um Europa
- ❒ S38 Hermann der User Bildershow
- ❒ S39 Stoppt den Calippo-Fresser Eiskaltes Spiel
- ❒ S40 Imbiss-Manager-Spiel
- ❒ S41 The Rocky Horror Game „Kultspiel"
- ❒ S42 Evil-Tower Kletterabenteuerspiel
- ❒ S43 Water Attack Wasserleitungen bauen
- ❒ S44 Bosseln Holzkugelweitwurf (1MB)
- ❒ S45 Seawolf U-Boot-Abenteuer (1MB)
- ❒ S46 Cubistix Herabfallende Hochhausteile
- ❒ S47 Blue Felder einfärben (1MB)
- ❒ S48 Exxon Spannendes Brettspiel
- ❒ S49 Roller Abenteuerreiches Sammelspiel
- ❒ S50 Deluxe Burger Ketchup-Ballerei
- ❒ S51 Autorennen Meistern Sie den Parcours
- ❒ S52 Mänte-Witze Gesammelte Werke
- ❒ S53 Tetrix Herabfallende Steine ordnen
- ❒ S54 Würfelroulette Glücksspiel DM 10,–

wenn nicht anders angegeben jede Diskette nur DM 6,50

Zu jeder Bestellung Einsteiger-diskette mit Anti-Virus-Programm

SPARPREIS!
10 Disketten à 6,50 DM nach Wahl zusammen nur 55,– DM!

TOP HITS — Anwender-, Hilfs- und Lern-Programme

- ❒ A01 MS-Text Textverarbeitung
- ❒ A02 Fakturierung Auftragsverwaltung
- ❒ A03 Kalkulation Tabellenkulation DM 10,–
- ❒ A04 Buchhaltung ideal für kleine Betriebe
- ❒ A05 Bücherdatei Bücherverwaltung
- ❒ A06 Videoverwaltung Schaffen Sie Ordnung
- ❒ A07 DSort-Plus Diskettenverwaltung
- ❒ A08 GiroMan 4.10 (I) Kontoverwaltung
- ❒ A09 Haushaltsbuch Heimfinanzprogramm
- ❒ A10 Datei Universaldatei für fast alle Zwecke
- ❒ A11 ArtDat Artikeldatei für Computermagazine
- ❒ A12 Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm
- ❒ A13 BrokerAsistent Depot-Verwaltung
- ❒ A14 Musikdatei verwaltet LP, MC, CD
- ❒ A15 StarChart Astronomieprogramm
- ❒ A16 Biorythmus Biorhythmusprogramm
- ❒ A17 BusinessPaint Präsentationsgrafiken
- ❒ A18 DiaPaint Dia-Beschriftungen drucken
- ❒ A19 Statistik Statistische Auswertungen DM 10,–
- ❒ A20 Film-Lexikon Filmverwaltung
- ❒ A21 Liga Universalverwaltung für Ligen DM 10,–
- ❒ A22 DiskKat 2 Diskettendatenbank
- ❒ A23 Jahresbilanz für kleine Unternehmen
- ❒ A24 PrintStudio Druckprogramm
- ❒ H01 Power Packer 2.3 Datenkomprimierer
- ❒ H03 CopyDisk Kopierprogramme
- ❒ H06 FixDisk Diskettenretter DM 10,–
- ❒ H09 Anti-Virus Anti-Virus-Diskette
- ❒ G01 MountainCAD 2-D-CAD-Programm
- ❒ G04 Da Vinci porofessioneles Malprogramm
- ❒ G05 Grafitti umfangreiches Malprogramm
- ❒ G06 Rayshade Raytracingprogramm (I)
- ❒ M01 Wizard of Sound Musikeditor DM 10,–
- ❒ M02 WOS-Sounddisk für Wizard of Sound
- ❒ M03 Beatmaster Drumcomputer
- ❒ L01 Vokabeltrainer verschiedene Programme
- ❒ L02 Mathematik verschiedene Programme
- ❒ L03 Maschinenschreiben Kursus
- ❒ L04 Chronik '91 Jahrbuch 1991 DM 10,–

Unser TIP!

❒ Europa-Paket
Das Europaspiel (Malprogramm, Wörterbuch, Übersetzer und Nachschlagewerk) sowie umfangreiche Vokabelprogramme (zwei Lernprogramme, Vokabeln selbst eingeben) und Hilfestellungen (in Englisch, Französisch und Italienisch) auf einer Diskette. Komplettpreis nur 39,90 DM

❒ Anti-Virus-Sammlung
Mit Hard- und Softwareschutz gegen Viren. Diese Programmsammlung stellt einen umfassenden Schutz gegen Viren aller Art dar. Komplettpreis nur 39,– DM

Bestellungen sind schriftlich, telefonisch, per Fax oder per BTX möglich!

Versandkosten: bei Vorauskasse (Scheck, bar) DM 5,–, bei Nachnahme DM 8,–, **Ausland:** bei Vorauskasse DM 15,–, bei Nachnahme DM 22,–. Angebot freibleibend, Änderungen und Irrtum vorbehalten.
Mindestbestellwert: DM 13,–

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7 · 21789 Wingst
☎ **04777/8356** · Fax 04777/435 · BTX: PAWLOWSKI #

Telefonische Bestellannahme: Mo – Fr 9.00 bis 16.00 Uhr

Bestell-Coupon

☒ **JA!** Bitte senden Sie mir die folgenden Artikel für meinen AMIGA! (Nummer genügt)

❒ **Europa-Paket** ❒ **Anti-Virus-Sammlung**

Zahlungsweise:

❒ Nachnahme

❒ Vorauskasse (Bar, Scheck)

Absender:

Die Strategic Studies Group

Warum in die Nähe schweifen, wenn das Gute liegt so fern? Und fern liegt bei der australischen Company SSG nicht nur die Heimat, sondern oft genug tatsächlich auch das „Gute"...

Andererseits haben die alteingesessenen Austral-Strategen auch schon ein paar durchaus spielbare Wabenschlachten geschlagen und vom Land der Känguruhs über den großen Teich in unsere alpinen Gefilde verschickt. Und so gebietet es hier nicht nur der Drang zur Vollständigkeit, ihr Schaffen kurz anhand von drei ausgewählten Beispielen vorzustellen.

HALLS OF MONTEZUMA

Am 64er wurde dieser Streifzug durch diverse amerikanische Klein- und Großkriege bereits anno 1988 veröffentlicht, das Licht der Amiga-Monitore erblickte er erst drei Winter später. Laut Hersteller hat es übrigens auch mal eine PC-Version gegeben, die hierzulande jedoch anscheinend nur sehr vereinzelt auftauchte. Schade, denn die acht zwar eigenwillig, aber recht einleuchtend per Maus zu steuernden Hexagon-Schlachten gefielen auf den Commo-Rechnern gar nicht so übel, zumal Sieg oder Niederlage anhand der jeweils erreichten Victory-Points stets gut nachvollziehbar waren.

CARRIERS AT WAR

Bis 1984 reicht gar das Copyright für die längst verschollene Brotkasten-Version dieser sechs Seeschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg zurück. Am PC sind sie freilich erst seit den frühen 90ern zu haben, doch befehligt man auch hier amerikanische oder japanische Flugzeugträger – wobei vielfältigste Optionen (selbst U-Boote stehen zur Verfügung) zum jeweils festgelegten Ziel führen. Hinsichtlich der animierten Nicht-waben-Optik kann man sich kaum beklagen, höchstens darüber, daß diesmal offenbar die Amiga-Version unterwegs über Bord ging.

WARLORDS II

Das bislang überzeugendste SSG-Game ist ganz klar dieses jüngst am PC erschienene, nach dem „Empire"-Prinzip funktionierende Fantasy-Gerangel, von dem vorläufig keine Umsetzungen geplant sind. Mit Elfen-Bataillonen und Zwergen-Kriegern muß man hier gegen bis zu sieben weitere Imperien Stadt um Stadt erobern, um dort neue Verbände zu produzieren. Grafik und Sound gehen in Ordnung, während die beim Vorgänger so ärgerliche Steuerung nun sogar richtig prima funktioniert. Dazu kommen jetzt noch unendlich viele, vom Zufall gezeugte Landkarten – nahezu märchenhaft, diese Märchen-Strategie! (jn)

Halls of Montezuma
SSG

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31%	–	30%	–
Sound:	8%	–	4%	–
Steuerung:	60%	–	60%	–
Motivation:	56%	–	56%	–
Urteil:	49%	–	49%	–
Preis (DM)	89,–	–	nicht mehr erhältl.	–

Für Geübte

Carriers at War
SSG

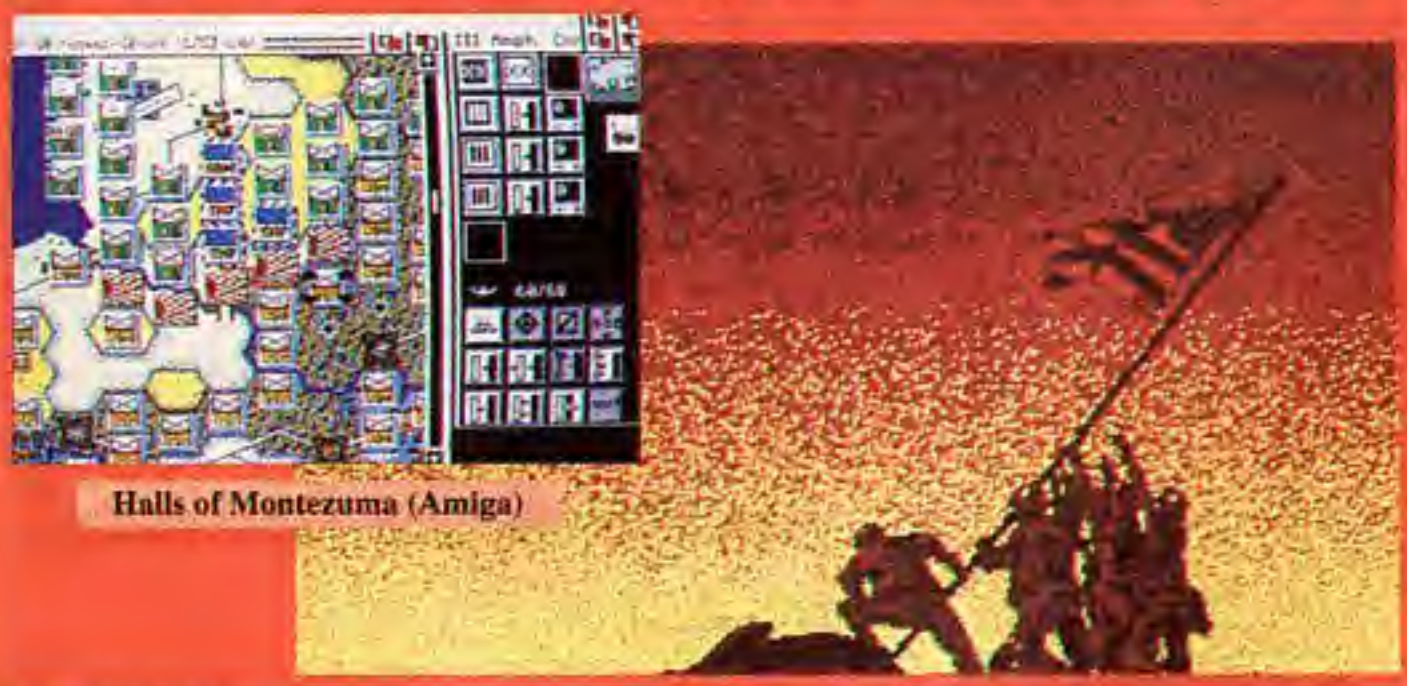
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	59%
Sound:	–	–	–	31%
Steuerung:	–	–	–	60%
Motivation:	–	–	–	64%
Urteil:	–	–	–	61%
Preis (DM)	–	–	–	99,–

Variabel

Warlords II
SSG

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	55%
Sound:	–	–	–	69%
Steuerung:	–	–	–	74%
Motivation:	–	–	–	76%
Urteil:	–	–	–	72%
Preis (DM)	–	–	–	119,–

Variabel: 4 Stufen



Halls of Montezuma (Amiga)

Carriers at War (VGA)

Warlords II (SVGA)

Amiga Montezuma braucht ein Megabyte und verträgt sich mit Festplatten ebenso wie mit Kick 1.2 – 2.0.

C64 Überzeugende und vor allem ziemlich schnelle Montezuma-Version.

PC Die Carriers benötigen 640 KB RAM, die Warlords zusätzlich wenigstens einen 386 SX.

Sayonara, Koei

Aus dem Land des Lächelns kommen nicht nur Autos und Videokonsolen – die Japaner haben auch eine richtige Softwarefirma für Computerspiele im Exportprogramm. Noch dazu eine, die auf Strategie abonniert ist!

Zwar scheint die aufgehende Sonne für Koei nicht ganz so hell wie für andere Nippon-Companies, doch konnten ihre frühasiatischen „Komplexicals" (etwa „Romance of the three Kingdoms") in den Jahren 89/90 einige Achtungserfolge verbuchen. Ganz im Gegensatz zu ihren Landsleuten aus anderen Branchen vernachlässigten die Koei-Jungs dann aber die Innovation und waren bald als Fließband-Produzenten verrufen. Später sollten zumindest inhaltlich ganz interessante Experimente das Image wieder aufpolieren, sehen wir uns aber zunächst den klassischen Koei-Stil an:

Bandit Kings of Ancient China

Bis zu sieben menschliche oder digitale Heerführer dürfen hier seit 1991 in vier verschiedenen Szenarien um die Macht rangeln. Monat für Monat stehen Aktionen wie wirtschaftlicher Aufbau, Bündnisverhandlungen oder die Eroberung von Nachbarprovinzen auf der Tagesordnung; letzten Endes geht es darum, den überkandidelten Kriegsminister Gao Qui zu besiegen. Kämpfe aller Art werden per Maus (Amiga) bzw. Tastatur (PC) auf waben mäßigen Extrakarten ausgefochten, während ein Atlas mit 49 chinesischen Präfekturen für die strategische Planung gedacht ist.

Bandit Kings of Ancient China (EGA)

L'Empereur

Optisch wirkt diese „Napoleon-Simulation" aus dem Frühjahr 92 ganz ähnlich wie die Banditen-Könige im EGA-Look, auch Bedienung und Gameplay erinnern noch sehr stark an frühere Koei-Games – wenn man davon absieht, daß der PC hier auch mit Mäusen zurechtkommt. Ansonsten erzählen die vier Szenarien (1796 bis 1806) aber Episoden aus dem bewegten Leben des kleinen großen Korsen, wobei es in der Natur der Sache liegt, daß immer nur ein Spieler in des Kaisers alte Kleider schlüpfen kann.

Uncharted Waters

Nahezu zeitgleich mit Nappi erschien diese Mixtur aus „Pirates!" und „Elite"; Als portugiesischer Seehändler des 16. Jahrhunderts soll man sich innerhalb von 20 Jahren zum Duke befördern lassen und die Prinzessin heiraten. Die ungetrübten Wässerchen sind zwar ebenfalls maustauglich, doch ist zumindest auf See dringendst zum Keyboard zu raten. Hauptsächlich beschäftigt man sich hier mit Schachern und nochmals Schachern, aber auch die Wadenkr..., äh, Wabenkämpfe fehlen nicht. Kein Hammer, aber das bisher originellste Japan-Strategical. (jn)

Uncharted Waters (EGA)

L'Empereur (EGA)

Bandit Kings of Ancient China
Koei

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31%	–	–	31%
Sound:	44%	–	–	44%
Steuerung:	66%	–	–	52%
Motivation:	62%	–	–	60%
Urteil:	60%	–	–	55%
Preis (DM)	Restbestände	–	–	Restbestände

Variabel

L'Empereur
Koei

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	31%
Sound:	–	–	–	44%
Steuerung:	–	–	–	66%
Motivation:	–	–	–	62%
Urteil:	–	–	–	60%
Preis (DM)	–	–	–	Restbestände

Für Geübte

Uncharted Waters
Koei

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	33%
Sound:	–	–	–	46%
Steuerung:	–	–	–	62%
Motivation:	–	–	–	64%
Urteil:	–	–	–	61%
Preis (DM)	–	–	–	Restbestände

Für Geübte

Amiga Nappi und die Händler sind reines DOSen-Futter, aber die Banditen treiben auch auf der „Freundin" ihr Unwesen.

PC Nur noch vereinzelt werden Koei-Restbestände angeboten, dafür reicht dann auch ein Aldi-286er mit 640 KB.

IMPRESSIONEN VON IMPRESSIONS

Mögen die Strategicals der Impressionisten auch gewiß nicht jedermanns Sache sein, so konnte sich das relativ kleine Softwarehaus doch am Markt behaupten – und das immerhin schon seit den späten 80ern!

Das ist um so kurioser, als viele der Games von Impressions zumindest hierzulande von Presse und Publikum gleichermaßen geschmäht werden. Na, immerhin findet sich im Sortiment der Strategiespezialisten zumindest gelegentlich mal ein unumstrittenes Highlight - wie zum Beispiel:

CAESAR

Weshalb der zur Jahreswende 92/93 erschienene Imperator zu den Glanzlichtern des Hauses gezählt werden muß, liegt auf der Hand: Es handelt sich dabei um nichts anderes als einen „Sim-City"-Klon in altrömischer Toga! Der Herr von Rom schlägt sich also mit Wasserleitungen, Tempeln und Marktplätzen herum, und anstelle des Maxis-Godzillas fallen hier ab und an aufsässige Barbaren ins Städtchen ein, nur um von den (hoffentlich) kasernierten Legionen wieder vertrieben zu werden. Alles in allem wirklich nicht übel!

COHORT II

Das negative Gegenbeispiel folgt auf dem Fuße, denn schon der Vorgänger dieses antiken Gefechtssimulators konnte in keiner Weise überzeugen – ein Schicksal, das er mit dem Mitte 93 veröffentlichten Nachfolger teilt! Dabei wäre die Grundidee (nämlich barbarische Armeen mit den diversen Militär-Einheiten der Römer niederzuwerfen) gar nicht so verkehrt – wenn der Screen jedoch so unübersichtlich und das Handbuch so mies ist wie hier, dann kann selbst die nach guter Firmentradition vorhandene Koppel-Option (diesmal mit Caesar) den Flop nicht mehr verhindern.

WHEN TWO WORLDS WAR

Auch dieser mit Spannung erwartete und kurz vor Redaktionsschluß auf den Markt geworfene Planetenkrieg entpuppte sich leider weitgehend als Reinfall mit bereits bekannten Schwächen – Unübersichtlichkeit und zweifelhafte Dokumentation. Immerhin wollen wir nicht ausschließen, daß Hardcore-Strategen wegen der vielfältigen Spielmöglichkeiten eine gewisse Neigung zu dem Game entwickeln. Normalsterbliche verirren sich jedoch allzuschnell im Gestrüpp von Panzern, Flugis und Raumschiffen, im Dickicht der vorgegebenen oder selbstgestrickten Missionen sowie im Gewirr der Bergwerke, Farmen und Labors, deren Ansiedlung als wirtschaftliche Kriegsgrundlage unabdingbar ist. Daher muß das Fazit leider mal wieder lauten: Schade um den guten Ansatz! (jn)

Caesar (Amiga)

Cohort II (VGA)

When Two Worlds War (VGA)

Caesar
Impressions

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	53%	53%	-	53%
Sound:	27%	26%	-	44%
Steuerung:	73%	73%	-	73%
Motivation:	70%	70%	-	71%
Urteil:	64%	64%	-	66%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	99,-

Variabel: 10 Stufen

Cohort II
Impressions

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	43%	43%	-	39%
Sound:	40%	38%	-	36%
Steuerung:	19%	19%	-	19%
Motivation:	25%	25%	-	25%
Urteil:	29%	29%	-	28%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

When Two Worlds War
Impressions

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	32%
Sound:	-	-	-	58%
Steuerung:	-	-	-	21%
Motivation:	-	-	-	34%
Urteil:	-	-	-	32%
Preis (DM)	-	-	-	109,-

Variabel

Amiga Caesar und seine Kohorten benötigen ein Megabyte und akzeptieren Festplatten, When Two Worlds War hat den Redaktionsschluß knapp verfehlt.

ST Hier sind vorerst nur die zwei Sandalen-Games zu haben; sie weisen kaum Unterschiede zur Amiga-Version auf.

PC Die beiden Römer benötigen einen 286er, der Weltenkrieg kommt theoretisch sogar mit XTs zurecht; praktisch wäre jedoch wenigstens ein 386er zu empfehlen.

DIE WERKE DES DR. PETER TURCAN

Das Heft wäre nicht komplett ohne das Lebenswerk des besessenen Strategen-Dottores. Und besessen muß er sein – würde er sonst andauernd dasselbe Programm in den verschiedensten Verkleidungen herausbringen?

In den Jahren 1989/90 veröffentlichte der Mann jedenfalls einen ganzen Stapel von, na, sagen wir „strategischen Studien", die alle exakt nach dem gleichen Prinzip funktionierten. Darunter befanden sich auch „Austerlitz", „Borodino" und „Waterloo", welche jüngst von CCS/On-Line unter dem Titel „Napoleonics" als Compilation neu aufgelegt wurden. Nach dieser Sturm- und Drangzeit blieb es bis zum Frühjahr 93 still um den Doc, doch dann war er wieder voll da: mit seiner eigenen Software-Firma „Turcan Research Systems" (TRS) sowie der dort vom Stapel gelaufenen Seeschlacht „Dreadnoughts". Riskieren wir also einen vorsichtigen Blick auf Peters Schlachten zu Wasser und zu Lande ...

DREADNOUGHTS

Das aktuelle Schlachtschiff-Drama bietet sieben anwählbare deutsch-britische Szenarien aus dem Ersten Weltkrieg, deren Optik dem Turcan-Kenner schon auf den ersten Blick fatal bekannt vorkommt. Okay, ein bißchen ansehnlicher mag die Schräg-Perspektive diesmal sein, und inzwischen gibt es gar einen erträglichen Titelsound samt FX, aber die wohlgehaßte Steuerung läßt immer noch alle Haare zu Berge stehen. Und damit können wir unseren Frontbericht getrost beenden – wer einen Turcan kennt, kennt alle, und wer keinen kennt, hat wenig verpaßt. (jn)

Dreadnoughts: Die Greuel des Krieges... (VGA)

Napoleonics
CCS/On-Line

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	21%	21%	–	22%
Sound:	–	–	–	–
Steuerung:	18%	18%	–	19%
Motivation:	21%	21%	–	22%
Urteil:	19%	19%	–	20%
Preis (DM)	99,-	99,-	–	99,-

Für Experten

Dreadnoughts
TRS

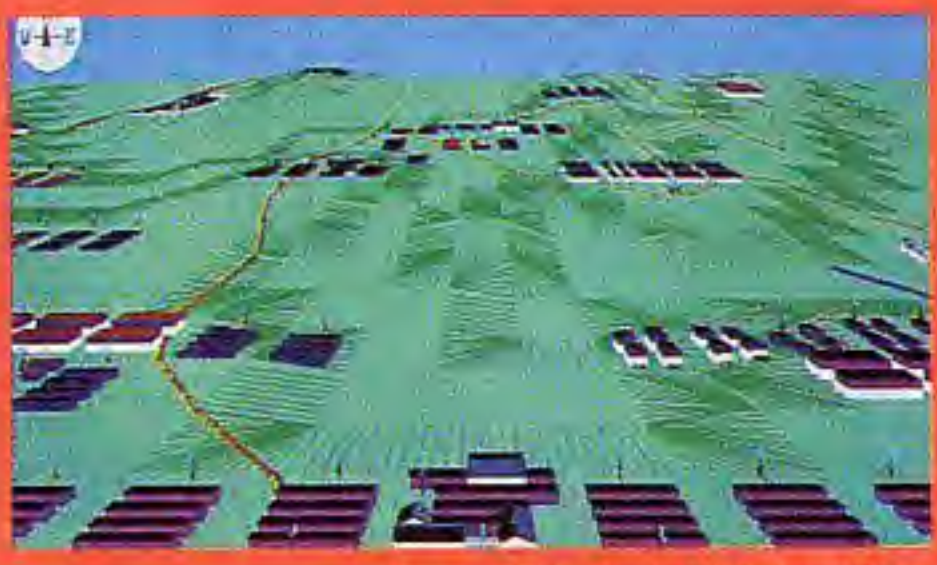
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	29%	–	–	30%
Sound:	45%	–	–	–
Steuerung:	18%	–	–	19%
Motivation:	26%	–	–	24%
Urteil:	24%	–	–	22%
Preis (DM)	94,-	–	–	94,-

Für Experten

NAPOLEONICS – WATERLOO VON AUSTERLITZ BIS BORODINO

Wenn es noch eines Beweises für die These bedurft hätte, daß Dr. Turcans Spiele letzten Endes allesamt vom gleichen Fließband stammen, so liefert ihn die Sammlung frei Haus: Alle drei Titel passen bequem auf eine einzige Disk! Wer sich davon nicht abschrecken läßt, darf z.B. in die Geschicke der Schlacht von Austerlitz (1805) eingreifen. Freilich ist das nicht so einfach, denn während die dreidimensionale Schräg-von-oben-Grafik gerade noch hinnehmbar erscheint, ist die Steuerung wirklich nur für beinharte Masochisten geeignet: Buchstabe für Buchstabe muß man seine Befehle in genau festgelegtem Format zusammentippen – eine zwar flexible, aber extrem nervige Methode! Daß der Sound gleich ganz fehlt, ist vermutlich ein Segen, und daß die beiden anderen Napoleone exakt dasselbe in Blaugelb darstellen, wissen wir ja bereits...

Austerlitz oder Aus-der-Witz? (Amiga)



Turcans Waterloo in Waterloo (VGA)

Amiga Spielt sich oft noch zäher als auf der DOSe.

ST Hier ist nur die Sammlung erhältlich.

PC Napoleonics läßt sich noch direkt von Disk spielen, verlangt allerdings ein HD-Laufwerk, Dreadnoughts bietet immerhin SVGA und theoretisch SB-Sound (in der Praxis hört man nix). Allerorten reicht ein 286er.

STRATEGISCHE GÖTTERS

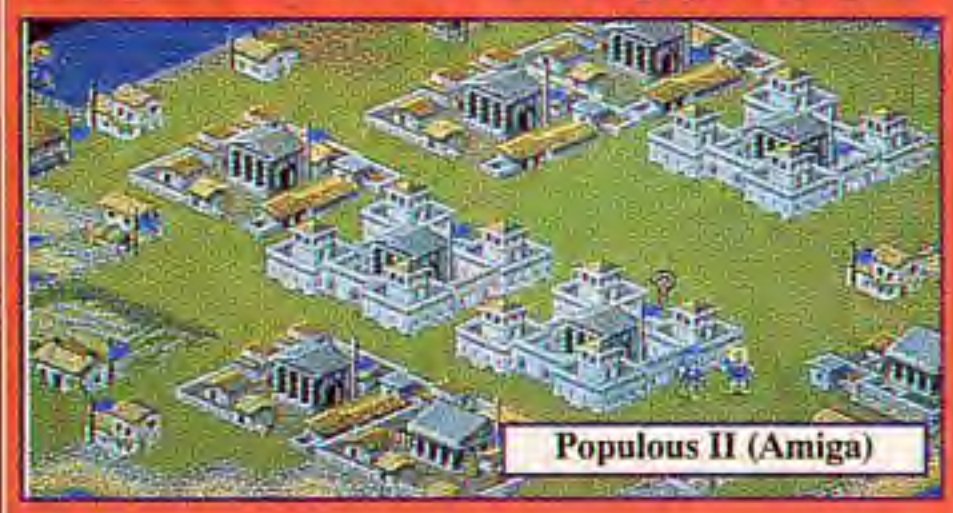
Frage: Wo darf man sich heutzutage seine Brötchen schon noch als richtiger Gott verdienen? Antwort: Bei all den Spielen, um die es auf dieser Doppelseite geht!

POPULOUS

Populous I (Amiga)

POPULOUS I

Das Original hat stramme 500 Welten anzubieten und setzt vor allem auf die Vermehrung durch Schaffung von Bauland. Mittels gezielter Mausklicks wird der Boden plattgemacht, das so entstandene Gelände bepflastern die dankbaren Untertanen anschließend mit Immobilien unterschiedlicher Art und Größe. Mit der Zahl der Anhänger wächst auch der göttliche Mana-Vorrat, der für die Aktionen des Weltenlenkers unentbehrlich ist. Nichtzuletzt betrifft das die acht verschiedenen „Katastrophen" wie Erdbeben, Flutwellen oder Kreuzritter, mit denen man die feindlichen Populationen überziehen kann. Neben diesem Conquest-Modus gibt es auch einen vornehmlich für Übungszwecke geeigneten Custom-Modus, in dem man sich in aller Ruhe als Landschaftsgärtner austoben darf. Das verhältnismäßig kleine, aber mit vielen liebevollen Details ausgestattete und in alle Himmelsrichtungen scrollende Betätigungsfeld wird von zahlreichen Icons für die paradiesische Maussteuerung eingerahmt. Die ebenfalls 500 Levels enthaltende Zusatzdisk „The Promised Lands" ergänzte die vier Landschaftstypen des Originalprogramms (Wüste, Schnee...) etwas später um weitere fünf (Wilder Westen, Legoland, Französische Revolution etc.) und ist heute schon im Preis inbegriffen. Daneben existiert ein „World Editor" für die Erstellung eigener Spielplätze.



Populous II (Amiga)

POPULOUS II

Im Jahre 1992 schlug die Stunde der alten Griechen: In 1.000 grafisch und soundmäßig weiter aufgepeppten, antiken Digi-Welten darf man sich diesmal als Zeus' Sohn mit einem erweiterten Optionsangebot und noch mehr Katastrophen (Feuersbrünste, Wirbelstürme, Seuchen etc.) herumschlagen. Doch nicht nur Präsentation und Gameplay wurden verbessert, auch die Steuerung hatte man gestrafft und damit übersichtlicher und einfacher gemacht. Nahezu dasselbe in Japanisch gab's dann wenig später bei einer 500 Welten umfassenden Datadisk, die außer vielen Pagoden, Sumoringern und Samurais auch einen neuen Challenge-Modus zum Ausprobieren der Katastrophen vorzuweisen hatte.

Populous II (Amiga)

Populous I & II
Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	75%	75%	-	74%
	85%	85%	-	78%
Sound:	71%	71%	-	70%
	78%	75%	-	74%
Steuerung:	89%	89%	-	86%
	90%	90%	-	87%
Motivation:	82%	82%	-	82%
	87%	87%	-	87%
Urteil:	81%	81%	-	80%
	86%	85%	-	82%
Preis (DM)	39,-	39,-	-	39,-
	99,-	99,-	-	109,-

Für Fortgeschrittene

Powermonger (VGA

POWER-MONGER

Zur Verkürzung der Wartezeit auf Teil zwei schob das Bullfrog-Team 1991 dieses noch komplexere, aber eher militaristisch aufgemachte Insel-Eroberungsspiel ein. Durch die beliebig dreh- und zoombare Grafik läßt sich deutlich erkennen, wie Schafe auf die Weide getrieben oder Katapulte gebaut und anschließend aufs Schlachtfeld geschoben werden. Genauso ausgefeilt sind die Möglichkeiten des Spielers, der Handel treiben, Bündnisse schließen, Schiffe und Waffen bauen bzw. erfinden lassen und noch viel, viel mehr tun kann. Letztlich geht es auf den insgesamt 195 Inseln allerdings darum, mindestens die Hälfte der Bevölkerung in seinem Herrschaftsbereich zu versammeln, wobei einem bis zu sechs „Captains" und ihre Armeen als verlängerter Arm dienen. Auf der Gegenseite stehen bis zu drei Computervölker oder ein (Null-) Modembesitzer. Die Maus-/Icon-steuerung und der Sound sind auch hier wieder rundum gelungen, die grafische Darstellung ist nochmal besser als bei Populous. Ein Jahr darauf erschien die „World War I Edition" mit 175 neuen Welten und „zeitgemäßen" Features wie Funkverkehr, Luft- und Panzerschlachten.

PEISEN: POPULOUS & CO.

Anno 1989 erfand Bullfrog mit Populous das Rezept für eine digitale Götterspeise, dessen wesentliche Bestandteile sich auch bei den Nachahmern wiederfinden: Der Spieler ist der allmächtige Chef einer zunächst noch kleinen, aber sich hurtig vermehrenden Horde von Untertanen und versucht, mit teils recht gewöhnlichen, teils auch geradezu überirdischen Methoden, die digitale oder (per Modem antretende) menschliche Konkurrenz seines Privatvölkchens aus der isometrischen 3D-Welt zu vertreiben...

Powermonger (Amiga)

Mirrorsoft brachte 1991 quasi eine Mischung aus Populous und Powermonger heraus: Nacheinander müssen 28 Inseln quer durch alle Kulturepochen erobert werden; das vom Spieler betreute Völkchen vermehrt sich wieder selbständig, erfindet, produziert und kämpft aber nur auf allerhöchsten Befehl. Bei den militärisch ausgetragenen Interessenkonflikten mit den maximal drei Computergegnern hat zumeist die waffentechnisch am weitesten entwickelte Bande die Nase vorn. Die unübersehbar abgekupferte Präsentation beeindruckt durch ihre stimmige Musik und deutsche Sprachausgabe, die sektorenweise umgeschaltete Grafik und die Maus-/Iconsteuerung gehen ebenfalls in Ordnung. Meckern ließe sich lediglich über die geringe Zahl an Inseln und die fehlende Zwei-Spieler-Option.

Auch Gremlin beglückte 1991 die Solo-Strategen mit zehn futuristischen Welten in Iso-3D, die inhaltlich jedoch eher mit dem Städtebauklassiker „Sim City" verwandt sind. Dementsprechend stehen die wirtschaftlichen und politischen Aspekte stark im Vordergrund, denn die zahlreichen Wünsche der Bevölkerung nach Wohnhäusern, Fabriken, Freizeitanlagen, Krankenhäusern, niedriger Kriminalitätsrate usw. machen fast mehr Arbeit als die Bekämpfung der rechnergesteuerten Aliens.

Trotz der etwas hakeligen Steuerung und dem müden Sound war der komplett deutsche Genremix so erfolgreich, daß für Gremlin kein Weg an der Datadisk „The New Worlds" mit weiteren zehn Zukunftswelten vorbeiführte. Digi-Götter haben inzwischen also eine reiche Auswahl an isometrischen Schöpfungsgeschichten – wer hier nicht fündig wird, muß schon ein überzeugter Atheist sein... (rf/md)

Mega lo Mania (VGA)

Utopia (Amiga)

Powermonger
Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	86%	85%	–	80%
Sound:	84%	80%	–	66%
Steuerung:	90%	90%	–	90%
Motivation:	89%	89%	–	89%
Urteil:	88%	87%	–	85%
Preis (DM)	99,–	99,–	–	99,–

Für Fortgeschrittene

Mega lo Mania
UBI Soft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	76%	76%	–	74%
Sound:	86%	83%	–	76%
Steuerung:	70%	70%	–	70%
Motivation:	77%	77%	–	77%
Urteil:	75%	74%	–	73%
Preis (DM)	99,–	79,–	–	109,–

Für Fortgeschrittene

Utopia
Gremlin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72%	72%	–	70%
Sound:	56%	58%	–	55%
Steuerung:	68%	68%	–	68%
Motivation:	74%	74%	–	74%
Urteil:	79%	79%	–	79%
Preis (DM)	79,–	79,–	–	79,–

Für Fortgeschrittene

Amiga Am 1200er läuft leider bloß Populous II ohne größere Probleme, Mega lo Mania ist nur noch auf einer Compilation zusammen mit dem Actionspiel „First Samurai" erhältlich.

ST Bis auf Mega lo Mania kriegt man hier noch alles.

PC Die Versorgungslage ist günstig, gebraucht wird allüberall zumindest ein 286er.

EMPIRE Deluxe

Seit dem ersten Auftritt anno 78 beglückte das legendäre „Empire" so ziemlich jedes System zwischen Tiefenbach und Wladiwostok – die luxuriöse Neuauflage beglückt vorläufig allerdings nur DOSen-Strategen.

Der Hersteller heißt nun auch nicht länger Interstel, sondern New World Computing, der futuristische Hintergrund um ein bedrohtes Sternenreich wurde fürs Remake kurzerhand storniert, und last not least hat der Schöpfer Mark Baldwin bei Präsentation und Gameplay die Feile zum schonenden Feinschliff angesetzt. Ansonsten wartet auch hier wieder Taktieren vom Feinsten! Denn in der Praxis wird nach wie vor ein zufallsgenerierter Inselplanet erobert, der neuerdings aus bis zu 150 x 200 Quadratfeldern bestehen kann und zwei bis sechs Generälen in jeder denkbaren Mensch/-Rechner-Kombination Raum bietet. Aller Anfang ist natürlich schwer, weshalb die Möchtegern-Imperatoren zunächst nur über eine einzige Stadt verfügen, mit der sie zur Eroberung weiterer Orte Panzer, Flugis, Truppentransporter oder gleich richtige Schlachtschiffe bauen können. Logischerweise dauert's einige Runden, bis insbesondere die dicken Pötte fertig sind, und so mildern sich die drückenden Nachschub-Sorgen erst im Laufe der Zeit, wenn mehr Citys und damit mehr Fabriken unter der Fuchtel des großen Schlachtenlenkers stehen. Pro Spielrunde werden die diversen Armeen um eine typusabhängige Felderzahl bewegt, dürfen aber auch bleiben, wo sie sind oder ihren Zug nur teilweise verbrauchen. Kämpfe entwickeln sich immer dann, wenn man in eine feindliche Einheit (oder Stadt) quasi hineinfährt, wobei der Rechner seiner Bestimmung gemäß das Ergebnis kalkuliert. Aufgrund des eingebauten Zufallsfaktors haben dabei durchaus auch schwächere Bataillone gegen offensichtlich überlegene Gegner eine Chance. Der faszinierendste Aspekt des Programms ist jedoch wie gehabt, daß die gesamte Geographie einschließlich der Feindpositionen immer nur soweit bekannt ist, wie die eigenen Aufklärer vorgestoßen sind – der Rest vom Fest hüllt sich in geheimnisvolle Schwärze! Ein paar kleine Änderungen im Gameplay (Orte können jetzt z.B. bombardiert werden, dafür ist ihr Sichthorizont nun größer) dienen nur der Spannung, und so kämpft einmal mehr jeder gegen jeden, und der letzte Überlebende heimst natürlich den großen Lorbeerkranz ein. Lorbeeren haben sich Grafik und Sound indessen auf keinen Fall verdient, wenngleich die verschiedenen Super VGA-Auflösungen der scrollbaren Landkarte immerhin ganz erträglich aussehen und der Sound mit Titeltrack, ein paar FX und Zwischenjingles noch vertretbar bleibt. Wahrhaft luxuriös kommt hingegen die gut durchdachte Steuerung mittels Maus, Pulldown-Menüs und Keyboard-Shortcuts daher. Und das Wichtigste: Dieses Spiel macht immer noch genauso süchtig wie in den Gründerjahren! (jn)

Empire Deluxe
New World Computing

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	31%
Sound:	–	–	–	36%
Steuerung:	–	–	–	75%
Motivation:	–	–	–	88%
Urteil:	–	–	–	80%
Preis (DM)	–	–	–	119,-

Variabel: 3 Stufen

PC
Diegängigen Soundkarten, EMS, XMS, Modem und Netzwerk werden unterstützt, dennoch reicht ein 286er.

Battle Isle & Historyline 1914–1918

Mit ihrer Kampfinsel gelang der Mülheimer Company der ganz große Durchbruch – kaum ein anderes Strategical wurde weltweit so oft verkauft! Und der inoffizielle Nachfolger konnte den Erfolg fast wiederholen...

Battle Isle

Battle Isle (Amiga)

Battle Isle (VGA)

Das Gameplay ist ohne jeden Zweifel vom PC Engine-Klassiker „Nectaris" inspiriert: In einer aus der Vogelperspektive gezeigten, rein fiktiven Wabenlandschaft stehen sich zwei Armeen gegenüber. Für den Ein- und den Zwei-Spieler-Modus existieren jeweils 16 Szenarien, in denen man entweder das Hauptquartier seines Gegners erobern oder dessen sämtliche Einheiten zerstören muß. Zur Vermeidung von Wartezeiten ist der Screen zweigeteilt, damit die beiden Heerführer gleichzeitig agieren können: Während der eine seine Truppen verschiebt, verteilt der andere die Angriffsbefehle; sobald beide fertig sind, wird der Modus getauscht. Zum Schluß sieht man dann den Erfolg bzw. Mißerfolg der jeweiligen Attacken in einer spartanisch gemachten Animationssequenz.

Die für Strategieverhältnisse sehr schöne Präsentation, die genial einfache Stick-Steuerung und nicht zuletzt der spannende Spielverlauf fanden weltweit soviel Anklang, daß die Blaubeißer flugs noch zwei Datadisks mit je 32 neuen Schlachtfeldern nachschoben. Diese sind auf anderen Terrains (Wüste, Eis, Mond) angesiedelt, im übrigen änderte sich dabei jedoch so gut wie nichts.

Historyline 1914–1918

Statt des sehnlichst erwarteten „Battle Isle II", das voraussichtlich zum Jahreswechsel 93/94 erscheint und außer komplett neuen Einheiten auch 3D-Grafiken enthalten soll, brachte Blue Byte Ende 1992 dieses Game heraus. Beim Spielprinzip wollte man aus verständlichen Gründen nicht vom bewährten Erfolgsrezept der Schlachtinsel abweichen, so daß sich die Unterschiede mehr oder weniger in der historischen Verpackung erschöpfen. Dazu gehören allerdings nicht nur deutlich aufgepeppte Landschaftsgrafiken, aufwendig animierte (und abschaltbare) Kampfsequenzen sowie nostalgisch braun getönte Zwischenbilder: Damit die Datumsangabe im Titel auch ihre Berechtigung hat, folgt das Geschehen dem realen geschichtlichen Ablauf des Ersten Weltkriegs. Konkret bedeutet das zum Beispiel, daß auf den 24 Solo- und 12 Duo-Schlachtfeldern erst im Jahre 1916 Panzer auftauchen, so wie hier ganz allgemein bei den beteiligten Einheiten das originale Doppeldecker- und Pioniertruppen-Kriegsmaterial Verwendung fand. Und so wurde aus Historyline zwar kein grundlegend neues Spiel – aber ebenfalls ein sehr, sehr gutes! (md)

Historyline (VGA)

Historyline (Amiga)

Battle Isle (Amiga)

Historyline (VGA)

Historyline 1914–1918
Blue Byte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	76%	–	–	77%
Sound:	75%	–	–	75%
Steuerung:	85%	–	–	85%
Motivation:	88%	–	–	88%
Urteil:	85%	–	–	85%
Preis (DM)	99,–	–	–	119,–

Für Fortgeschrittene

Battle Isle
Blue Byte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	73%	–	–	73%
Sound:	74%	–	–	68%
Steuerung:	85%	–	–	85%
Motivation:	88%	–	–	88%
Urteil:	84%	–	–	83%
Preis (DM)	99,–	–	–	119,–

Für Fortgeschrittene

Amiga Historyline schreit nach 1 MB Speicher, eine Harddisk ist bei beiden Spielen nicht verkehrt.

PC Auch wenn die Games prinzipiell auf jedem AT laufen, läßt sich ein gewisser Zusammenhang von Wartezeit und MHz kaum leugnen...

DUNE II SPACE CRUSADE

Mit dem vorangegangenen SF-Mix aus Adventure und Strategie hat dieser Wirtschaftskrieg allenfalls noch grafische Gemeinsamkeiten – und auch die so richtig eigentlich nur im opulenten Cinemascope-Intro.

Auf Frank Herberts Wüstenplaneten Dune streiten sich drei mächtige Dynastien (Atreides, Ordos und Harkonnen) um die Vorherrschaft; gewinnen soll der beste Spice-Produzent. Es steht dem Spieler frei, für welche der militärisch unterschiedlich begabten Sippen er am Kampf um das futuristische Wunderelixier teilnimmt, die Aufgabe ist für alle gleich: Die erst durch Erforschung nach und nach sichtbar werdende Erntelandschaft muß in typischer „Sim City"-Manier

mit Kraftwerken, Lagerhallen, Fahrzeugfabriken und Militärbasen bepflastert werden, später sind dann auch Radarstationen, Raumflughäfen und Forschungszentren im Angebot. Mit Hilfe dieser Hardware wird das gute Spice geerntet und verarbeitet, doch geschieht das weitgehend automatisch. Der Handlungsschwerpunkt liegt ganz klar auf dem kriegerischen Sektor, weil die im Spielverlauf ständig lästiger werdenden Konkurrenten die eigene Ansiedlung immer wieder mit ihren Infanteristen, Panzern, Sandbuggys und Trikes angreifen – was man ihnen natürlich mit gleicher Münze heimzahlt.

Während die durch deutsche Sprachausgabe veredelte Soundbegleitung ein echter Genuß ist, bekommt man grafisch außer den schönen Intro- und Zwischenbildern nur gehobenen, aber deftig ruckelnden „Sim City"-Standard geboten. Die Menü-/Maussteuerung und vor allem das enorm motivierende Gameplay sind dafür hervorragend gelungen. Einziger Wermutstropfen: Man ist einfach viel zu schnell mit dem Spiel fertig, wenn man es rund um die Uhr zockt – und das läßt sich in dieser unglaublich packenden Stratego-Wüste kaum vermeiden! (mm)

Dune II
Westwood / Virgin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	–	–	69%
Sound:	80%	–	–	82%
Steuerung:	83%	–	–	84%
Motivation:	86%	–	–	86%
Urteil:	82%	–	–	83%
Preis (DM)	79,–	–	–	89,–

Für Fortgeschrittene

Mit Umsetzungen von MB-Brettspielen hat Gremlin ja durchaus einige Erfahrungen, man denke nur an „Hero Quest". Da lag ein kleiner Konvertierungs-Vorstoß in unendliche SF-Welten durchaus nahe...

Die gleichnamige Vorlage ist bei uns zwar nur relativ selten im Spielwarenhandel anzutreffen, räumte im englischen Königreich jedoch Preise en gros ab. Überhaupt geht es hier hauptsächlich ums Abräumen, denn daß die im Hyperraum beheimateten Chaoten-Kräfte in unsere ordentliche Milchstraße einfallen, kann natürlich von tapferen Space Marines nicht geduldet werden!

Ähnlich wie bei „Hero Quest" ballern sich also bis zu drei menschliche Chaos-Killer durch zwölf verschiedene Missionen, wobei Action-Freaks fehl am Platze sind: Das auf Spielrunden basierende Mischprinzip aus verwinkelten Raumschiffen, taktischen Männchen-Schiebereien und vom Rechner ausgewürfelten Kampfergebnissen fordert eindeutig den Strategen im Manne. Optisch läßt sich die Verwandtschaft zum Fantasy-Heroen ebenfalls nicht verleugnen, wenngleich hier das charakteristische Iso-3D nur während der Kampfsequenzen zum Tragen kommt (ansonsten sieht man direkt von oben auf den jeweiligen Deckplan); auch die recht ordentliche, Icon-getragene Point & Klick-Steuerung gemahnt durchaus an den Vorläufer. Fehlen noch zwei Anmerkungen: Erstens läßt sich die Musik im Unterschied zu den FX durchaus ertragen, und zweitens dürfen Amiganer bzw. STler mit der Datadisk „The Voyage Beyond" weiter zu Kreuze krie... äh, ziehen. Alt-Crusader sollten sich das allerdings gut überlegen, muß man dann doch dreisterweise die längst erledigten Ur-Missionen für teures Geld noch einmal erwerben! (jn)

Space Crusade
Gremlin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	61%	61%	–	62%
Sound:	52%	51%	–	47%
Steuerung:	72%	72%	–	72%
Motivation:	60%	60%	–	60%
Urteil:	61%	61%	–	61%
Preis (DM)	79,–	79,–	–	89,–
Preis Data	69,–	69,–		

Für Geübte

Siege & Ambush at Sorinor

Mindcrafts Fantasy-Welt ist den Rollenspielern aus der Saga um die „Magic Candle" ein Begriff – doch seit einiger Zeit sind auch Action-Strategen aufgerufen, hier ihr Glück bei Echtzeit-Schlachten zu versuchen!

SIEGE

In 24 kompletten Szenarien hat man die Auswahl zwischen vier Burgen, die wahlweise erstürmt oder verteidigt werden müssen. Als Gegner hält stets der Rechner seine Dioden hin, er kontrolliert eine Armee von üblen Orks und Goblins. Der Spieler hält dagegen, indem er eine Streitmacht aus (je nach Schwierigkeitsgrad) bis zu 300 Kriegern, Magiern und Kampftieren samt Equipment wie siedendem Öl oder Sturmleitern aufstellt. Wer auch bei den Mannen des Feindes ein Mitspracherecht haben will, der kann zudem auf einen Editor zurückgreifen, mit dem sich höchst individuelle Schlachten stricken lassen.

So oder so dirigiert man sein Heer über detailliert gezeichnetes und scrollbares Gelände, das in drei Zoomstufen betrachtet werden kann. Obwohl einzelne Truppen hier sogar verschiedene Aufgaben übernehmen, macht die Befehlsvergabe mittels Icons und/oder Pulldown-Menüs keinerlei Probleme, nur die Übersicht droht im mit martialischem Gebrüll unterlegten Kriegsgetümmel manchmal verloren zu gehen – gottlob darf für besonders aufwendige Operationen die Zeit auch mal angehalten werden.

Abschließend sei noch die Datadisk Dogs of War erwähnt, mit der sich der „Sieger" für 49,- DM sechs neue Burgen, zwei Dutzend weiterer Szenarien, eine erkleckliche Anzahl zusätzlicher Fantasy-Wesen sowie eine Zwei-Spieler-Option via Modem erkauft.

Im kürzlich erschienenen Nachfolger hat sich spielerisch nicht allzuviel getan, inhaltlich dafür umso mehr: Statt Belagerungen sind nun Attacken aus dem Hinterhalt angesagt; entweder gut 200 einzelne oder eine umfangreiche Kampagne. In einer Art fortlaufenden Story erhält man von verschiedenen Clan-Häuptlingen Aufträge, die zwischen Eskorten und heimtückischen Überfällen schwanken. Als Lohn der Mühe winkt Bares, das umgehend in frische Truppen bzw. Zubehör investiert wird.

In puncto Präsentation blieb so ziemlich alles beim Alten, lediglich das Scrolling der aus der Vogelperspektive gezeigten Schlachtfelder hat sich etwas verbessert. Daß im Vergleich zum Vorgänger nun weniger Kämpfer gleichzeitig aufeinander eindreschen, hat der Übersichtlichkeit nur gut getan, den feinen Editor gibt's immer noch – schade bloß, daß hier keine Duo-Option in Sicht ist. (md)

Siege
Mindcraft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	58%
Sound:	–	–	–	62%
Steuerung:	–	–	–	76%
Motivation:	–	–	–	78%
Urteil:	–	–	–	74%
Preis (DM)	–	–	–	99,-

Variabel: 9 Stufen

Ambush at Sorinor
Mindcraft

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	60%
Sound:	–	–	–	68%
Steuerung:	–	–	–	78%
Motivation:	–	–	–	81%
Urteil:	–	–	–	77%
Preis (DM)	–	–	–	139,-

Für Fortgeschrittene

PC Beide Spiele laufen ab einem 286er, verlangen nach einer Maus und unterstützen alle gängigen Soundkarten. Für die Digi-FX im „Hinterhalt" sind 2MB RAM erforderlich, für die Zwei-Spieler-Option der „Kriegshunde" ist's gar ein 386er.

Siege: Auf sie mit Gebrüll! (VGA)

Ambush at Sorinor: Ganz schön hinterhältig, so ein Überfall... (VGA)

Am Editor gibt's hüben und drüben wenig auszusetzen (VGA)

Für alle, die es ganz

DIE MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

Die interessanteste Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um PC-Spiele geht!

Joker Verlag · Deutschlands große

genau wissen wollen!

Die meistgekaufte Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um Amiga-Spiele geht!

r Spezïalist für Dïgï-Entertainment

HANNIBAL

Einst zitterte die Welt vor dem karthagischen Alpenstürmer, heute taugt er höchstens noch als Namenspatron für Nachbars Dogge. Und das bloß, weil er es damals *nicht* schaffte, Rom zu erobern...

Dank Starbyte darf die Geschichte nun am Computer korrigiert werden – zu Hannis Ehrenrettung hat die deutsche Spieleschmiede den gesamten antiken Mittelmeerraum auf Disk gebannt, mehr als 700 Städte und Städtchen finden sich hier an historisch korrekter Stelle!

Freilich wird sich der Kriegsherr zunächst mal als Wirtschaftsminister betätigen müssen, denn ohne ökonomisches Unterfutter geht den Karthager Militärs schon bald die Puste aus. Und auch die Eroberung ist dann kein Spaziergang, selbst wenn der Bildschirm-General seine anfänglich drei Divisionen mit Hilfe von zoombaren Karten und allerlei Icons verhältnismäßig bequem und sicher im Griff hat. Man setzt also die Einheiten in Bewegung, um neutrale Landstriche einzusacken und feindliche niederzuwerfen. Sind alle Eingaben gemacht, dreht sich die Uhr per Klick um einen Tag weiter, und in diesem gemächlichen Rhythmus geht es den Römern unerreicht realistisch an den Kragen – auch wenn die eigentlichen Kämpfe vom Rechner ausgefochten werden.

Doch zählen bei Hannibal nicht allein die inneren Werte, denn die Präsentation ist von einer Güte, wie man sie in diesem Genre nicht alle Tage zu sehen bekommt. Der PC sorgt mit vielen schönen Zwischenbildern für einen wahren Augenschmaus, am Amiga kommt die Optik kaum schwächer rüber. Die Musik klingt hüben wie drüben monumental, wegen der leider ebenfalls monumentalen Ladezeiten sollten Amiganer aber möglichst von der Festplatte aus erobern. Ansonsten gilt: Sandalen an und marsch, marsch Richtung Ewige Stadt! (jn)

Hannibal – Starbyte	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	75%	–	–	76%
Sound:	74%	–	–	74%
Steuerung:	67%	–	–	69%
Motivation:	82%	–	–	82%
Urteil:	77%	–	–	78%
Preis (DM)	99,–	–	–	119,–

Für Geübte

Vikings
Fields of Conquest

Kaum ein Land wurde am Computer so häufig erobert wie das regnerische Britannia – man denke nur an Cinemawares Klassiker „Defender of the Crown" oder den Wikinger-Vorgänger „Kingdoms of England".

Jetzt denken wir aber besser darüber nach, wie die Region vor den nordischen Hörnerhelmen geschützt werden könnte, die Krisalis hier losgelassen hat. Die Rolle von Hägar und Co. bleibt dabei den höchstens fünf Digi-Königreichen vorbehalten, während ein bis sechs manuelle Herrscher brave englische Adlige mimen. In der Praxis macht das aber kaum einen Unterschied, denn letzten Endes kämpft sowieso jeder gegen jeden um die fast 200 Grafschaften, von denen eine vor Spielbeginn eingestellte Anzahl erobert werden muß. Die jeweiligen Startpositionen liegen dabei in den Händen Fortunas, der Rest geht mit Hilfe einer eingängigen Maus-/Iconsteuerung rundenweise sowie rein strategisch über die Bühne.

Freilich ist es nun keineswegs damit getan, Armeen zu rekrutieren und auf der fix scrollbaren Landkarte gegen den Feind zu hetzen, mindestens ebenso wichtig ist die Ökonomie: Fressalien-Mangel dezimiert die wertvolle Bevölkerung, während Steine, Holz und Erze den Bau von Schiffen oder Festungen ermöglichen. Auch das Steueraufkommen will einkalkuliert sein, und so ist vom Spielerischen her eine Menge feines Grübel-Futter geboten.

Schade, daß es dafür am Outfit fehlt. Optisch halbwegs erträglich, kann das Game nämlich nur am Amiga mit einem kleinen Titelsound aufwarten (der PC stellt sich stumm), die Codeabfrage gehört ins Lehrheft für abschreckende Beispiele, und die umständliche Saveoption läßt sich auf der MS-DOSe gar nur eingeschränkt nutzen! Strategen mit (1200er-)„Freundin" könnte Wicki aber trotzdem glücklich machen... (jn)

Vikings – Fields of Conquest – Krisalis	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	41%	–	–	41%
Sound:	26%	–	–	–
Steuerung:	72%	–	–	68%
Motivation:	68%	–	–	56%
Urteil:	64%	–	–	52%
Preis (DM)	69,–	–	–	89,–

Variabel: 5 Stufen

CASTLES II

War der Vorgänger noch eine Art feudale „Sim City"-Variante, so hat Interplay die Zweitburg genretechnisch gründlich renoviert – jetzt bekommt man es mit hochstrategischen Schlachten im Mittelalter zu tun!

Vorbei die Zeiten, da man nur als Architekt standfester Adelsresidenzen werkelte, es darf gekämpft werden. Und das nicht allein mit kriegerischen Mitteln, auch Politik und Wirtschaft obliegen hier dem Spieler. Schließlich und endlich hat der alte König zwischenzeitlich den güldenen Löffel abgegeben, weshalb sich nun diverse Fürsten um die Vorherrschaft im Frankreich des 14. Jahrhunderts zanken. Einen davon kürt man zu seinem Alter ego, um ihn unter den stets wachsamen Augen des Klerus irgendwann auf den Thron zu hieven.

Das Spektrum der möglichen Aktionen reicht dabei vom althergebrachten Burgenbau über diplomatische Beziehungen und die Steigerung der eigenen Popularität bei den Untertanen bis zum Ausbeuten von Rohstoffen, Aufrüsten der Armee und eben den Schlachten selbst. All die Ritter und Bogenschützen bekriegen sich dann letzten Endes auf recht ordentlichen, wenn auch kaum spektakulären Karten; immerhin kommt das Game ohne Sechsecke aus.

Der Möglichkeiten hat der Spieler bei Castles 2 somit reichlich, was die Sache schon um einiges interessanter als den Vorgänger macht. Daß weder akustisch (Musik & Soundeffekte) noch grafisch (bei wichtigen Events sind kurze S/W-Digi-Filmchen in einem kleinen Fenster zu sehen) die Hölle los ist, kann man diesem vielseitigen Strategical somit durchaus nachsehen – zumal die Steuerung via Maus, Tastatur und Stick voll in Ordnung geht. Schade bloß, daß sich das „Multitalent" auf keinem Gebiet wirklich von der Konkurrenz abheben kann... (mw)

Castles 2
Electronic Arts/Interplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	46%
Sound:	–	–	–	74%
Steuerung:	–	–	–	70%
Motivation:	–	–	–	66%
Urteil:	–	–	–	67%
Preis (DM)	–	–	–	89,–

Variabel: 3 Stufen

FIELDS OF GLORY

Auch wenn dieses historische Strategical von MicroProse stammt, geht's hier nicht um Flieger oder U-Boote, sondern um Frankreichs kleinen großen Politgiganten: Napoleon Bonaparte.

Nappi hatte sich ja bekanntlich am Anfang des 19. Jahrhunderts zum Mißfallen Englands und Preußens selbst gekrönt, was ihn letztendlich nach Waterloo und damit ins Verderben führte. Der Spieler kann nun bei vier originalgetreuen und zwei fiktiven Szenarien wahlweise in die Uniform des Franzosenkaisers oder die seiner Widersacher schlüpfen, um gegen den Rechner anzutreten. Anschließend befehligt er auf den isometrischen Schlachtfeldern in Echtzeit ganze Brigaden oder einzelne Trupps per Mausklick. Die Felder der Ehre lassen sich dabei in drei Zoomstufen von der Grobübersicht bis zur Detaildarstellung betrachten, außerdem sind jederzeit Infos über die Truppenstärke, die beteiligten Kommandeure etc. abrufbar.

Die ein wenig ruckelig animierte Grafik muß man für eine Kosim schon fast als opulent bezeichnen, und die begleitenden Musikbataillone tragen neben den Gefechts-FX ebenfalls viel zu einer stimmigen Atmosphäre bei. Tragischerweise hat die Geschichte jedoch zwei dicke Pferdefüße: Die originalgetreuen Uniformen sorgen durch ihre schwere Unterscheidbarkeit alsbald für ein verwirrendes Spritegewusel auf dem Screen; hinzu kommt die altväterlich-umständliche Organisation der (Unter-) Menüs, die den Digi-Feldherrn des öfteren zum verzweifelt suchenden Privatschnüffler degradiert.

Falls die Meistersimulanten von MicroProse bei der für Anfang 94 geplanten Amigaversion ihrer PC-Strategie also nicht ein wenig Feinarbeit leisten, wird das Fazit auch dann wieder lauten müssen: Hier wäre mehr drin gewesen!(mic)

Fields of Glory
MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	69%
Sound:	–	–	–	68%
Steuerung:	–	–	–	57%
Motivation:	–	–	–	66%
Urteil:	–	–	–	64%
Preis (DM)	–	–	–	139,–

Variabel: 5 Stufen

PATRIOT

Mit dem Nachfolger zu „Harpoon" haben die Strategen von Three-Sixty gewissermaßen das „Sim Life" des Golfkriegs vorgelegt – hier werden höchste Ansprüche an Mensch und Material gestellt!

Obwohl bzw. weil der „Wüstensturm" hier ebenso realistisch simuliert wie langweilig präsentiert wird, muß das Material zumindest aus einem äußerst flotten 386er mit Maus, Festplatte, 4 MB Speicher und VESA-kompatibler (Super-) VGA-Karte bestehen. Und der Mensch sollte sich darauf einstellen, daß seine Qualitäten als militärischer Oberbefehlshaber bei den 14 Missionen für jede Seite erbarmungslos in Echtzeit eingefordert werden...

Grafisch bekommt man es vorwiegend mit einem in Tarnfarben gehaltenen, zoombaren Kartenscreen zu tun, daneben gibt es winzige Digi-Bildchen, stramme Marschmusik und zweieinhalb Soundeffekte. Doch die Maussteuerung umweht ein Hauch von Perfektion, die integrierte Datenbank hält Infos über jede einzelne Schraube bereit, und die Einstellmöglichkeiten (Schwierigkeitsgrad, Einstiegsdatum, Wetter) lassen kaum Wünsche offen. Dementsprechend wirklichkeitsnah ist das Gameplay ausgefallen: Mit Hilfe von sieben verschiedenen Befehlen wie Fahren, Aufklären, Warten oder Angreifen kommandiert man in erster Linie die Bodentruppen herum, zusätzlich muß man sich aber auch um die Luftunterstützung und die angeforderten Marines kümmern. Dabei interessiert sich der Digi-Schwarzkopf immer nur für komplette Einheiten, einzelne Soldaten oder Jeeps sind schlicht unter seiner Würde und bleiben daher für ihn praktisch unsichtbar.

Gelegenheitsstrategen sind bei Patriot also vollkommen fehl am Platz, aber falls Euch die meisten Konfliktsimulationen schon immer viel zu oberflächlich waren, könnte dies genau Euer Krieg sein! (mm)

Wer sagt, daß Kriege schön sind? (Super VGA)

Patriot				
Three-Sixty				
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	39%
Sound:	-	-	-	32%
Steuerung:	-	-	-	82%
Motivation:	-	-	-	74%
Urteil	-	-	-	70%
Preis (DM)	-	-	-	89,-
Variabel: 5 Stufen				

THE PERFECT GENERAL

Es gab einmal ein recht erfolgreiches US-Tabletop-Strategical namens The Perfect General. Und dann gab und gibt es da noch zwei recht erfolgreiche US-Programmierer namens Mark „Empire" Baldwin und Bob Rakosky...

Diese drei Elternteile begegneten sich also eines Tages, schritten flugs zur Zeugung und fanden in der französischen Company UBI Soft auch bald die passende Geburtsklinik – im Sommer 92 kam dann der digitale General zur Welt. Perfekt war er zwar schon wegen der kargen Präsentation nicht (ganz zu schweigen vom ebenso unumgänglichen wie endlosen Installationsprozeß am Amiga), aber eben doch ein strammes Kerlchen!

Kerlchen hin, General her, in 14 teils aus dem WW II stammenden, teils erfundenen Szenarien geht es ganz beinhart darum, einmal als Angreifer und einmal als Verteidiger den Sieg davonzutragen, welcher sich nach sogenannten Victory Points bemißt. Diese werden für das Besetzen und Halten von wichtigen Örtlichkeiten vergeben (Städte, Brücken, Festungen), so daß man keineswegs nur stur den Gegner zerbröseln muß. Die verwendeten Einheiten dürfen begrenzt gewählt werden, die anfängliche Aufstellung in der scrollbaren Wabenlandschaft ebenfalls, und sodann schiebt man per Maus, Stick oder Tastatur rundenweise seine Armeen in Position bzw. ficht die Differenzen aus.

Optisch sind halt Sechsecke geboten, der Sound besteht (abgesehen von einer am PC ganz netten Titelmelodie) aus „Pling" und „Peng", während sich die Klick- und Menüsteuerung recht ordentlich anläßt; auch Modembetrieb ist möglich. Darüber hinaus ist noch eine Datadisk mit 15 weiteren Weltkriegs-Szenarien, aber kaum Änderungen im Gameplay, erhältlich. Fazit: Nur die inneren Werte zählen... (jn)

Der fast perfekte General (VGA)

The Perfect General				
UBI Soft				
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	-	-	33%
Sound:	18%	-	-	23%
Steuerung:	69%	-	-	69%
Motivation:	72%	-	-	72%
Urteil:	65%	-	-	66%
Preis (DM)	109,-	-	-	119,-
Preis Data	79,-	-	-	79,-
Variabel				

SPIELE-UNTERHALTUNG

Bestell-Nr.

0002 **RETURN TO EARTH** Weltraumsimulation
0005 **TETRIX** Achtung, macht süchtig !
0013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5**
0019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
0022 **BILLARD** Billardsimulation,benötigt 1 MB
0027 **STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-**
0029 **PACMAN**- ähnliche Amiga-Umsetzung
0032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation
0038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnl. Spiel
0039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
0043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele
0046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat
0051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
0052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053 **SLOT CARS** diesmal mit Feuerkraft
0054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
0056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele
0057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
0063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064 **DRIP-GAME** lustiges Geschicklichkeitsspiel
0060 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
0061 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit ! Mit Spiele-Editor. 1MB
0082 **MARIKO** interessantes Denkspiel
0085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell !
0086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel
0087 **EXTERMINATE und DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games
0089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game
0090 **SPACE BATTLE** Weltraum-Schießspiel
0091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor
0092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
0094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB-Speicher erforderlich,sehr spielstark !
0095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung
0098 **DISC** Geldspiel-Automat
0101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Mausteuerung und Animation
0102 **DOWN HILL** sehr gute Skirennen-Simulation
0103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
0106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
0107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
1104 **SBALL,MEGABALL,MOSAIC,FAMILYSOL und AMIGA-TRATION** 5 super Spiele
1105 **TRON** und **PHARAO** 2 Strategiespiele
1111 **SPACE-POKER,MANTA-WITZE,CassCalc**
1123 **6 QUIZ- und DENKSPIELE**
1124 **SPACEWAR,RUNNING,HEADGAME, DOWNHILL**-4Spiele
1125 **TREASURE SEARCH,Missile-C** 2 Action-Games
1126 **METRO** und **ZON** - 2 super Action-Games
1128 **ARCHIV** - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1131 **IMPERIUM** - Strategiespiel
1141 **SBALL** u. **TRON**
1142 **CONQUEST**-Kriegsstrategiespiel
1154 verschiedene **PUZZLE-SPIELE**
1159 **TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele**
1160 **DOMINO** sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 **POKERAUTOMAT,KNIFFEL**
1162 **SNAKES & LADDERS** sowie **DICK DYNAMITE**
1163 **2 Spiele ähnlich Memory**
1164 **STU** -gutes Schießspiel und **CRUNCHMAN**
1183 **ALIEN FORCE**
1188 **MASTERMIND,DOMINOS,IT's LOGIC** 3 Denkspiele
1189 **CONQUEST,AMI OMEGA,ROME** 3 Strategiespiele
1191 **SHUGGLE BALL** mit Zweispieler-Modus
1197 **EVIL-TOWER** - ein tolles Abenteuer-Spiel
1196 **CHESS** - sehr gutes Schachprogramm
1204 **CHEAT SHEET** - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
1205 **DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel !**
1206 **SHOOTING MACHINE** - tolles Schießspiel
1207 **SUB ATTACK** - U-Boot-Simulation
1208 **SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR**
1209 **DISC** - Geldspielautomat
1210 **PENTE** - gutes Brett-Strategiespiel
1213 **SOLITAIRE POKER** - Street-Poker
1214 **BILLARD - SIMULATION**
1215 **AMOEBA** - Invaders abwehren
1216 **RUBICS CUBE** - löst den Würfel
1217 **LAMATRON** - tolles Schießspiel
1241 **BACKGAMMON** tolle Amiga-Umsetzung
1242 **EMPOROS u. GROSSKAPITALIST** 2 Handelssimulationen
1243 **MAD-FACTORY und Q-BALL** 2 Geschicklichkeitsspiele
1244 **QUIZMASTER** tolles Spiel mit 300 Fragen
1245 **YAHZEE,BRAINCRACKER**
1252 **PETERS QUEST** sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel
1254 **ROLLER** sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
1255 **BATTLE EGGS** gutes Weltraum-Shootem-up-Game
1257 **THE PHONE COMPANY** und **SPACE RESCUE**
1259 **CRYPTO-KING,AMINES,ANISO,DELUXE**
1260 **WATER ATTACK** Geschicklichkeits-Spiel
1261 **MEGAVERSI** Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel
1262 **BLUE** ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

ANTI-VIRUS

0004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,deutsch
0111 **LAMER SCANNER** mit deutscher Anleitung
0112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers
1156 **5 ANTI-VIRUS-PROGRAMME**
1177 **VIRUS CHECKER V2.2,VECTOR-DETECTOR,CLIKK**
1181 **VIRUSX 4.0**

Ihr Vorteil:

- **meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen**
- **alle Programme auch unter Kickstart V2.0 lauffähig**
- **laufende Qualitätskontrolle**
- **schnellste Lieferung direkt ab Lager**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE	**übersetzt englische Texte(z.B. Anleitungen) ins Deutsche**	**27,- DM**
DER EINSTIEG	**380 Seiten geballte Informationen , Tips& Tricks + 2 Disk**	**49,- DM**
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software		**75,- DM**
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung		**19,- DM**
BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbrieffunkt.		**19,- DM**
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoption		**29,- DM**
ADVICE der komplette Geldanlageberater		**15,- DM**
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene		**19,- DM**
RÖNTGEN das atomare Denkspiel		**15,- DM**
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents		**29,- DM**
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm ,benötigt 1MB-Sp.		**29,- DM**
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation		**19,- DM**
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen,Immobil.		**19,- DM**
IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente		**69,- DM**

HARDWARE

3,5" LAUFWERK A500 intern	**99,- DM**
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	**119,- DM**
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr	**55,- DM**
4/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar	**219,- DM**
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	**59,- DM**
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,inklusive ROM V1.3	**89,- DM**
KICKSTART-ROM V1.3	**59,- DM**
KICKSTART-ROM V2.04	**98,- DM**

LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

10	Stück	DM	8,50	50	Stück	DM	40,00
100	Stück	DM	79,00	400	Stück	DM	308,00

Bestellannahme:TEL. 05231/97030
FAX 05231/970333
oder schriftlich bei:

ABC-SOFT Lange Str.84
D- 32756 Detmold

Unsere Versandkosten:
bei Nachnahme DM 6,50
bei Vorauskasse (bar,Scheck) DM 6,-
ins Ausland 35,-DM

ANWENDER-PROGRAMME

0003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0011 **POWERPACKER V2.3b** ein super Datenkomprimierer
0031 **DISKEY** Diskettenmonitor
0040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
0044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME**
0047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung
0060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
0068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
0069 **DFÜ-PROGRAMME** 8 Amiga-DFÜ-Progr.
0070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons
0071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Paßwort
0072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte
0075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung
0077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
0131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank**
1101 **TOOLS** zum **Betriebssystem 2.0**
1108 **POLYDAT, BBASE II** -Datei- und Adressverwaltung
1109 12 kleine Hilfsprogr. zB. **PD-MENU, BOOTTOOL**
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1115 **2 VIRUSKILLER** sowie **2 GRAFIKDEMOS**
1117 **GRAFIKMACHINE,IMPLODER-Datenkomprimierer, ALBERT**- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1129 **AQUARIUM**- Datenverwaltung der Fish-Serie
1137 **TEXT PLUS - Textverarbeitung**
1150 **SUPERPLAY** -Soundplayer,**ZERO-VIRUS III**-Anti-Virus-Programm,**Tic Tac Toe -Spiel**
1168 **STAR AM PLAN** - elektronische Tabellenkalkulation
1192 **TOOLS 2.0** - hilfreiche 2.0-Utilities
1200 **AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprogr.**
1202 **ARGUS COPY** - Kopierprogramm
1203 **VORTEX** - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1231 **MENÜMAKER- u. Festplatten-Programme**
1232 **SYSTEM MONITOR, deutsch**
1234 **SID** - gutes Directory-Utility
1236 **ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG**
1238 **HELMUT KOHL DEMO**
1247 **MULTIFUNKTIONS-UTILITY** für die Arbeit mit dem Amiga
1248 **OS 2.0 TOOLS** z.B. ALock,Boot Pic,LHA 1.3
1249 **ANUBIS**- ein komplettes Mailbox-System
1250 **TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0**
0001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK.**
0007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0126 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
0129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw.
1127 **LIGAVERWALTUNG** - neue Version
1233 **PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM**
1138 **CROSS** - erstellt Kreuzworträtsel
1158 **DART-PUNKTE-VERWALTUNG**
1170 **STARLIGHT** - Astronomieprogramm
1178 **AK LOTTO-VERWALTUNG,SPACE ARCHIV** verwalten von Himmelskörpern
1268 **SCHALTKREIS-SIMULATOR**
1269 **TRICKDISK** Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen
0058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG**
0136 **5 MATHEMATIK-PROGRAMME**
1194 **DOLMETSCHE**- Übersetzungsprogramm
1218 **MATHEMATIK für die 10.Klasse**
1219 **ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM**
1221 **VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE**
0118 **PRINTER DISK** enthält 9 Druck-Programme
0120 **LABELPAINT** Etikettendruck
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1226 **DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker**
1251 **AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch**

FONTS--PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten.
Rufen Sie uns an!

SPECIAL FORCES

Bekanntlich besteht der Söldneralltag aus viel Tarnfarbe und noch mehr Strategie – an beidem wurde bei MicroProse nicht gespart, als man diese Spezialeinheit auf die Freizeit-Rambos losließ!

Entsprechend sorgfältig muß deshalb bereits bei der Zusammenstellung der vierköpfigen Elitetruppe vorgegangen werden, die man hier durch 16 frei anwählbare Missionen jagt. Die acht angebotenen Gemütsmenschen haben recht unterschiedliche Qualifikationen (Bombenleger, Elektronik- oder Nahkampfspezialisten etc.) und werden daher am besten für jedes Himmelfahrtskommando neu ausgesucht und bewaffnet. Abwechslung kommt auch durch den vierfach einstellbaren Schwierigkeitsgrad ins Spiel, der sowohl die Motivation der Gegner als auch den Umfang der Infos über die anstehende Mission beeinflußt.

Ist man nach der mausgesteuerten Planungsphase endlich im Zielgebiet angelangt, bugsiert man seine Jungs einzeln, zu zweit oder als Vierergruppe über das aus der Vogelperspektive gezeigte Gelände. Das klappt am einfachsten mit der Tastatur, auf die man auch im Joystickbetrieb öfters zurückgreifen muß, um die Waffe oder den Söldner zu wechseln. Da dies eine gewisse Zeit kostet, wird man dabei schon mal vom Gegner erwischt, zumal der sichtbare Geländeausschnitt nicht gerade groß ist.

Auch wenn die Grafik kein Vorbild an Übersicht ist und beim Scrollen leicht ruckelt: durch die verschiedenen Landschaften (Wüste, Arktis, Tropen, gemäßigte Zone) mit ihren vielen Details kommt Atmosphäre auf. Für die sorgen ansonsten nur krachende FX, das Musikbataillon flüchtet zusammen mit dem Titelscreen. Wohnzimmer-Krieger auf der Suche nach einem spannenden Mix aus Strategie und Action dürfen ihren Sold dennoch bedenkenlos investieren. (ms)

Die Spezialeinheit auf der ST-Heimatbasis

Special Forces MicroProse	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	70%	63%	-	70%
Sound:	52%	41%	-	43%
Steuerung:	62%	62%	-	62%
Motivation:	76%	74%	-	74%
Urteil:	73%	69%	-	71%
Preis (DM)	119,-	119,-	-	139,-

Variabel: 4 Stufen

V FOR VICTORY I-IV

Der erste Teil

Kann man vier Games auf einer halben Seite testen? Sogar problemlos! Die einzelnen Teile von Three-Sixtys strategischer Aufbereitung des Zweiten Weltkriegs sind mit freiem Auge kaum voneinander zu unterscheiden...

Wurde in der ersten Folge „D-Day Utah Beach 1944" die Landung der Alliierten in der Normandie verbraten, so durfte man im zweiten Teil mit dem zungenbrechenden Untertitel „Velikiye Luki 1942" in Nordrußland den Graben umpflügen. Bei Nummer drei stand die Operation „Market Garden" auf dem Schlachtplan, und zuletzt wärmte „Gold Uno Sword" das Normandie-Szenario nochmals auf. Das Gameplay blieb über die Jahre jedoch nahezu identisch:

Auf den typischen Sechseck-Waben dürfen maximal zwei Spieler in der Rolle des deutschen oder alliierten Befehlshabers bis zu 500 verschiedene Einheiten (abhängig vom Szenario) verschieben, reparieren und ins Gefecht schicken. Sechs Einzelschlachten plus die komplette Kampagne sind jeweils zu bewältigen, wobei die Wetterbedingungen, Aufmarschpläne, Truppeneffizienz und etliches mehr über unzählige Menüs fast beliebig verändert werden können. Die Unterschiede zwischen den vier Teilen sind dabei eher kosmetischer Natur, wenn man von den Szenarien einmal absieht. Grafisch wird trotz Super-VGA die genreübliche Hausmannskost geboten, der Sound glänzt bis auf die Titelmusik durch Abwesenheit. Die etwas ruckelig gescrollte, aber sehr übersichtliche Landkarte und die effiziente Maussteuerung sorgen jedoch trotzdem für eine hervorragende Spielbarkeit.

...und das (vorläufig) letzte Gegenstück.

Freizeitkommandeure, die den Kontakt mit 200 Seiten starken (englischen) Handbüchern nicht scheuen, werden also durchaus anständig bedient. Noch anständiger wäre es freilich gewesen, die Teile zwei bis vier als preisgünstige Missionsdisks anzubieten! (mic)

V for Victory I-IV Three-Sixty	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	43%
Sound:	-	-	-	32%
Steuerung:	-	-	-	67%
Motivation:	-	-	-	69%
Urteil:	-	-	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	104,-

Für Fortgeschrittene

COMMAND H.Q. GLOBAL CONQUEST

Command H.Q. (EGA)

Ganz harte Strategen, denen Spiele wie „Empire Deluxe" oder „Civilization" immer noch zu schön und zu friedlich sind, sollten sich mal diese beiden Werke des „M.U.L.E."-Designers Dan Bunten ansehen!

Global Conquest (VGA)

Command H.Q. (EGA)

Global Conquest (VGA)

COMMAND H.Q.

Auch wenn hier ebenfalls Städte als Ausgangsbasis dienen, gibt es nichts zu zivilisieren wie beim spielerisch doch etwas komplexeren Sid Meier-Epos: In den fünf Szenarien (Erster und Zweiter Weltkrieg, Kalter Krieg plus zwei fiktive Zukunftskonflikte) wird gegen die sechs unterschiedlich starken Computergegner Krieg geführt und sonst gar nichts! Aber das dafür mit Raffinesse – nicht nur eigene Truppen ins Feuer schicken und die feindlichen vernichten ist angesagt, man muß z.B. auch Bündnisse schließen und verschiedene „Machtfaktoren" wie etwa den Besitz von Ölfeldern beachten. Außerdem treiben sich auf den Schlachtfeldern alle möglichen Einheiten vom gewöhnlichen Landser bis zur hochmodernen SDI-Station („Krieg der Sterne") herum.

Die Grafik würde selbst in einem Feldlazarett Mitleid erregen, doch Funktionalität kann man ihr nicht absprechen: Der größte Bildschirmbereich ist für die Landkarte reserviert, der gerade besuchte Geländeabschnitt wird vergrößert in einem eingeblendeten Fenster gezeigt. Darunter befinden sich vier kleinere Multifunktions-Fenster, in denen z.B. andere Kartenausschnitte oder die vorhandenen Vorräte erscheinen können. Die Handhabung ist geradezu vorbildlich, wofür u. a. so intelligente Features wie die farbliche Kennzeichnung der jeweiligen Einflußgebiete auf der Karte sorgen. Über den Sound läßt sich kaum meckern, denn er ist bloß spurenweise vorhanden.

GLOBAL CONQUEST

Ähnlich und doch wieder ganz anders ist der ein Jahr darauf (also Mitte '92) veröffentlichte, inoffizielle Nachfolger: Nicht unsere Erde, sondern ein per Zufallsgenerator erstellter Planet ist hier das Betätigungsfeld für vier menschliche oder digitale Kriegstreiber. Wie bei „Empire Deluxe" wird die Landschaft erst nach und nach sichtbar, die wirtschaftlichen Elemente wie etwa Truppenbesoldung spielen eine wesentlich dominantere Rolle als früher, und völlig neu sind die insgesamt 40, plötzlich und unerwartet hereinbrechenden Katastrophen (Erdbeben, Vulkanausbrüche, Papstbesuch etc.) à la „Sim City". Die Echtzeit hat man ebenfalls abgeschafft, stattdessen geben zuerst alle Beteiligten via Landkarte, Maus, Icons und Menüs ihre Marschbefehle für den nächsten Zug, der Rechner führt dann alles gebündelt in einem Aufwasch aus.

Trotz besserer Grafik und den teilweise recht originellen spielerischen Neuerungen stellt der globale Schlachtzug gegenüber dem Vorkämpfer eher einen Rückschritt dar. Die Steuerung kostet nämlich viel Zeit & Nerven, und ohne das Studium der ebenso dicken wie komplizierten Anleitung ist man verloren – kurzum, es spielt sich nicht mehr ganz so gut wie in Dans Hauptquartier. (mm)

Command H.Q.
Microplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	28%
Sound:	–	–	–	11%
Steuerung:	–	–	–	79%
Motivation:	–	–	–	77%
Urteil:	–	–	–	70%
Preis (DM)	–	–	–	79,–

Variabel

Global Conquest
Microplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	37%
Sound:	–	–	–	22%
Steuerung:	–	–	–	59%
Motivation:	–	–	–	70%
Urteil:	–	–	–	64%
Preis (DM)	–	–	–	79,–

Variabel

PC Modembesitzer können Command H.Q. auch zu zweit spielen, ein 286er reicht beide Male locker aus.

BURNING STEEL

Die leicht in Richtung Kriegsschiffsimulation tendierende Wasserschlacht gehört zu jenen Games, mit denen SSI neuerdings ein bißchen vom ewigen Wabeneinerlei wegkommen will – in diesem Fall mit Erfolg!

Ja, bei der deutschen Version von „Great Naval Battles" legte man nicht nur viel Wert auf Komplexität, sondern nahm auch ein paar optische Anleihen bei „Silent Service II" und bemühte sich ganz allgemein um eine ordentliche Präsentation. In der Sache geht es darum, auf deutscher oder alliierter Seite den „atlantischen Teil" des Zweiten Weltkriegs anhand von immer umfangreicheren Einzelszenarien und Kampagnen bis hin zum (fast) totalen Krieg nochmals durchzukämpfen.

Zunächst kommt dabei stets der Stratege im Admiral zum Zuge, indem er mit Hilfe einer ebenso übersichtlichen wie detailreichen, zoombaren Karte des Nordatlantiks seine Schiffchen unter (einstellbarem) Zeitdruck zu Flotten verbindet, reparieren läßt und last not least zu den ertragreichsten Fanggründen manövriert. Sobald ihm dabei der Feind über den Wasserweg schwimmt, wird automatisch in den taktischen Kampfmodus gewechselt, bei dem man auf dem Schiff seiner Wahl navigieren und/oder ballern kann – oder man guckt einfach bloß zu, wie schön der Rechner das alles macht.

Im Kielwasser der Seeschlachten erhält man eine opulente Anleitung und Tonnen von historischen Daten. Die Maussteuerung hätte trotz der Hilfestellung durch Pulldownmenüs etwas exakter sein dürfen, aber daran gewöhnt man sich schnell, zumal Grafik und Sound für SSI-Verhältnisse geradezu sensationell ausgefallen sind. Wer davon gar nicht genug bekommen kann, darf sich für jeweils 49,– DM zwei Datadisks mit weiteren Aufgaben bzw. Schiffen sowie einen Szenario-Editor auf die Kommandobrücke holen. (md)

Nichts für Wasserscheue! (VGA)

Burning Steel				
SSI				
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	72%
Sound:	–	–	–	69%
Steuerung:	–	–	–	64%
Motivation:	–	–	–	72%
Urteil:	–	–	–	70%
Preis (DM)	–	–	–	119,–
Variabel				

The Ancient Art of War in the Skies

Die Idee zu diesem Militär-Strategical mit Actioneinlagen ist schon 2.500 Jahre alt: Damals schrieb der Chinese Sun Tzu das Standardwerk „The Art of War", von dem sich die MicroProse-Feldherren inspirieren ließen!

Alles Schlechte fliegt nach unten... (VGA)

Sie wandten die Regeln der Kriegskunst auf die Luftschlachten des Ersten Weltkriegs an, die der Spieler hier wahlweise auf deutscher oder britischer Seite erlebt. Unter den insgesamt 40 Missionen sind allerdings auch ein paar völlig fiktive, zusätzlich kann man sich mit Hilfe des eingebauten Editors noch seine eigenen Probleme schaffen.

Als erstes legt man jedenfalls über diverse Menüs per Maus, Joystick oder Keyboard die günstigsten Flugrouten fest; danach stellt man seine Fluggeschwader zusammen und schickt sie gen Feindesland, auf daß sie dort die gegnerischen Stellungen bombardieren. Weil auch der Rechner derweilen nicht untätig bleibt, sind luftige Beinahezusammenstöße mit dem Feind praktisch unvermeidlich. Wer da nun die Vorfahrt hat, darf man im Rahmen einer kleinen Dogfight-Sequenz auf Wunsch selbst ausdiskutieren, wobei sich hier die kombinierte Tasten/Sticksteuerung bestens bewährt hat. Hocherhobenen Hauptes fliegt man anschließend weiter und bringt die ebenfalls handgesteuerte Bombardierung der Heimatgarage des eben zurechtgewiesenen Luftverkehrrüpels hinter sich. Dadurch verschiebt sich dann die Frontlinie auf der mehrere Screens umfassenden, scrollbaren Karte.

Die Grafik ist relativ detailreich, wirkt gleichzeitig aber etwas altbacken – daß die gute Fluglaune dennoch lange vorhält, liegt am leichtgängigen Gameplay, der stimmigen Soundkulisse und der liebevollen Ausgestaltung des Spiels, wozu z.B. auch eingestreute Kommentare historischer Persönlichkeiten gehören. (md)

The Ancient Art of War in the Skies				
MicroProse				
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	66%	–	62%
Sound:	62%	66%	–	64%
Steuerung:	74%	76%	–	77%
Motivation:	77%	77%	–	77%
Urteil:	73%	75%	–	74%
Preis (DM)	99,–	89,–	–	129,–
Variabel				

VERGESST ALLES, WAS IHR JE ÜBER KONSOLEN UND VIDEOGAMES GELESEN HABT!

DENN JETZT GIBT'S...

MEGABLAST MEGABLAST MEGABLAST

JOKER VERLAG

MEGABLAST NR. 4/93
8,50 DM/68,- öS
8,50 sfr/8,50 Ml
9.000 Lit

MEGABLAST

NEU!

DIE BESTEN KONSOLEN UND VIDEOGAMES

FÜR ALLE KONSOLEN UND HANDHELDS!

MIT DOPPELPOSTER & MEGA-WETTBEWERB

NUR VOM FEINSTEN!
ÜBER 70 TOP-MODULE IM TEST

NUR VOM FEINSTEN!
HARDWARE-NEWS ZU DEN KONSOLEN VON HEUTE, MORGEN UND ÜBERMORGEN

NUR VOM FEINSTEN!
DIE BESTEN TIPS, TRICKS, CHEATS UND KARTEN ZU DEN SPITZENSPIELEN

NUR VOM FEINSTEN!

ALLE 3 MONATE NEU AM KIOSK!

HANDEL &

Am Computer ist es wie im Leben: Nicht nur in Kriegszeiten hilft die richtige Strategie weiter! Auch und gerade im täglichen Kampf um das liebe Geld ist taktisches Fingerspitzengefühl vonnöten; der hektische Papierkrieg an der Börse wäre da nur ein Beispiel von vielen. Daß sich Wirtschafts- bzw. Finanzstrategie auch ganz hervorragend zur spielerischen Umsetzung eignet, hat man bei der Firma Parker bereits lange vor dem Siegeszug der Homecomputer erkannt – und aus dieser Erkenntnis ein nicht ganz unbekanntes Brettspiel namens „Monopoly" filtriert... Wer nach den Wurzeln der nun folgenden Wirtschaftssimulationen gräbt, wird somit an der gleichen Stelle fündig, wo auch die Wiege der vorangegangenen Konfliktsimulationen steht: bei den Brettspielen. Parkers berühmter Hotel-Parcours war nur der Vorreiter des Trends, vom „Börsenspiel" über das „Spiel des Lebens" bis zum „Ölmagnat" hält der Handel längst ein unüberschaubares Kontingent ähnlicher Produkte bereit. Freilich liegt es in der Natur der Sache, daß die Schacherei am Brett nur unzureichend simulierbar ist; stark vereinfachte Regeln und Spielmechanismen fordern halt ihren Tribut hinsichtlich Komplexität und Wirklichkeitsnähe. Aus diesem Grund wird man auf den nächsten Seiten auch vergeblich nach einer der vielen „Monopoly"-Versoftungen Ausschau halten – Computer haben Wohnzimmer-Hasardeuren bereits seit etwa zehn Jahren mehr zu bieten!
So lange ist es nämlich schon her, daß Electronic Arts mit dem Wirtschafts-Klassiker „M.U.L.E." einen der Grundsteine für den bis heute währenden Ruhm

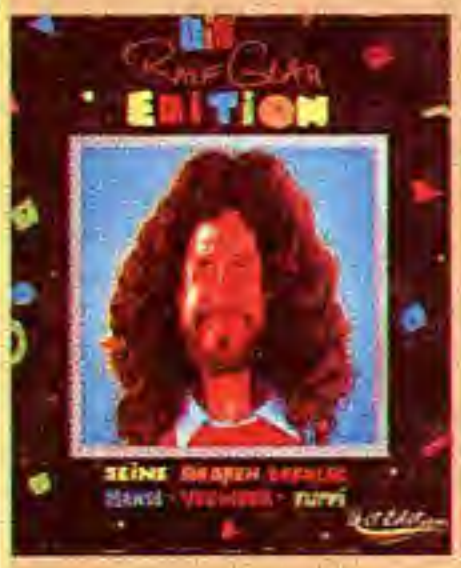
WANDEL

seiner Väter legte – von den Qualitäten des zugrundeliegenden Spielprinzips könnt Ihr Euch übrigens anhand eines Tests von zwei witzigen Neuauflagen überzeugen. Ebenfalls aus jenen frühen Tagen des Digi-Entertainments stammt neben Legenden wie „Kaiser" oder dem erst unlängst wiederveröffentlichten „Seven Cities of Gold" auch Ralf Glaus Frühwerk „Hanse"; nicht umsonst haben wir dem Mann ganze zwei Seiten gewidmet. Als dann in den späten Achtzigern die Epoche der 16-Bit-Maschinen heraufdämmerte, konnten Freizeithändler und Hobbyspekulanten nur davon profitieren. Zwar boten die Games (zunächst hauptsächlich Umsetzungen bekannter C64-Titel) nicht unbedingt mehr Spieltiefe und sahen anfänglich auch kaum besser aus als in der Originalversion, aber beides änderte sich spätestens 1988, als der Handelsfrachter „Ports of Call" im Amiga-Hafen einlief. Auf der „Freundin" entwickelt und programmiert, blieb die sowohl grafisch als auch spielerisch exzellente Seehandelssimulation lange Zeit den Amigas vorbehalten, um erst Jahre später zumindest auf den PC umgesetzt zu werden. Potentiellen Interessenten sei indessen von vornherein gesagt, daß beide Versionen mittlerweile längst ausverkauft sind und deshalb angesichts des breiten Angebots von ebenso prächtigen wie brandneuen Wirtschaftsstrategicals keine Aufnahme in dieses Sonderheft fanden.

Ein beklagenswertes Schicksal, welches das etwas jüngere „Oil Imperium" glücklicherweise nicht teilt. Vom Budget-Label Top Shots neu aufgelegt, ist ReLines ölige Goldgrube für alle gängigen Systeme (bis auf den ST) erhältlich und wird von uns entsprechend gewürdigt. Apropos Würdigung: Ist es Euch eigentlich aufgefallen, daß die meisten der bisher genannten Titel aus deutschen Landen stammen oder doch zumindest von Deutschen programmiert wurden? Sicher kein Zufall, denn nicht von ungefähr gilt das Land der Dichter und Denker als Hochburg des digitalen Handels – schließlich sind nur wenige Genres ähnlich anspruchsvoll, wenn es um Kopfarbeit geht. Und so nimmt es nicht wunder, wenn auch unter den Produktionen neueren Datums überraschend vieles aus Teutonia oder zumindest aus dem deutschsprachigen Ausland stammt. Hierzulande haben sich manche Hersteller ja zeitweise richtiggehend auf Wirtschaftssimulationen spezialisiert, man denke nur an die schon mal in Konkurs gegangene und inzwischen wiederbelebte Stehaufmännchen-Firma Starbyte und ihre Palette: „Transworld", „Winzer", „Black Gold" und „Space Max". Mittlerweile wurde die Stafette freilich an Hersteller wie Rainbow Arts, Ascon oder die in Österreich angesiedelten Max-Designer weitergereicht, welche schöne Dinge wie Humor, geschichtlichen Hintergrund und nicht zuletzt eine schicke Optik ins strategische Spiel brachten – exemplarisch seien an dieser Stelle mal die Highlights „Mad TV", „Der Patrizier" und „1869" angeführt.

Zu guter Letzt wollen wir aber auch die Wirtschafts-Hits aus Übersee nicht unter den Tisch fallen lassen, das hätten Spitzenprogramme, von Sid Meiers Eisenbahn-Epos „Railroad Tycoon" über Interplays kosmischen Wettlauf „Buzz Aldrin's Race into Space" bis hin zum ofenfrischen Börsenspekulatius „Wall Street Manager", nun wahrlich nicht verdient. So, damit hätten wir das Vorspiel hinter uns, es wird Zeit zum Handeln – möget Ihr alle Digi-Millionäre werden! (jn)

Die Ralf Glau Story · Die Ralf



Zur Gründerzeit des digitalen Entertainments stand der Name Ralf Glau bei allen Wirtschaftsstrategen hoch im Aktienkurs, ihm verdanken wir drei längst zu Klassikern gereifte Handelsspiele. Jetzt meldet er sich zurück!

Wurde auch Zeit, denn abgesehen von der Oldie-Sammlung „Die Ralf Glau Edition" und ein wenig Mitarbeit an den Flops „Das Haus" und „Das Magazin" war es um den Programmierer aus Kassel etwas still geworden – er steckte seine Energie lieber in die Ausbildung zum Diplom-Designer. Jetzt steckt das Diplom in der Tasche und das brandneue Historien-Spektakel „Elisabeth" in den Startlöchern, doch dazu kommen wir noch. Zunächst aber zu Ralfs Erstlingswerk aus dem Jahre 1986, das er wie die meisten seiner Programme im Alleingang entwickelt hat:

HANSE

Zur Glauschen Philosophie einer gelungenen Wirtschaftssimulation gehört seit jeher ein Mehrspielermodus, weshalb sich bereits hier bis zu sechs Kaufleute am Seehandel versuchen durften. Oberstes Ziel der Hanseaten war es, zum Bürgermeister von Lübeck gewählt zu werden – ein Posten, der allein für den gewieftesten Geschäftsmann reserviert blieb. Also orderte man in der Heimatwerft eine Schiffsflotte, um damit einen regen Warenhandel zwischen acht Städten der Ostsee in Gang zu setzen. Erfolg brachte von Zeit zu Zeit eine Beförderung mit sich, eine kleine Actionsequenz bei Piratenüberfällen brachte Abwechslung ins Spiel, und wer mochte, durfte sogar selber die Schiffe der Konkurrenz zum Klabautermann schicken.
Aus heutiger Sicht mag sich das alles nicht mehr allzu aufregend anhören, die Grafik des Genre-Oheims ist selbst (oder gerade) bei den 16-Bit-Versionen antiquiert, und akustisch herrschte damals noch Stille im Kontor. Auch die Steuerung via Keyboard bzw. Maus wirkt altväterlich, funktioniert aber reibungslos. Nicht viel anders verhält es sich beim 1987 erschienenen Nachfolger namens:

VERMEER

Die Handlung führt zurück zur Zeit des Ersten Weltkrieges, wobei sich alles um eine verschollen geglaubte Gemäldegalerie dreht. Um die raren Kunstwerke in den eigenen Besitz zu überführen, bedarf es einer erklecklichen Summe, denn die Bilder werden auf verschiedenen Auktionen meistbietend versteigert. Also kaufen die bis zu vier Teilnehmer weltweit Ackerland, stellen Arbeiter ein und pflanzen mit deren Hilfe Luxusgüter wie Tee oder Tabak an, um sich mit dem Verkaufserlös eine Stange Geld zu erwirtschaften. Für Unterhaltung sorgen hierbei ein Aktienmarkt, Lohnverhandlungen, schwankende Preise, eingestreute historische Nachrichten sowie besonders lukrative Warentermingeschäfte.
Man ahnt es schon, das Gameplay hatte gegenüber „Hanse" deutlich an Komplexität gewonnen. In weit geringerem Maße gilt das für die kaum sehenswertere Grafik, Sound gab's immer noch keinen, und die Steuerung scheint direkt vom Vorgänger importiert.

YUPPI'S REVENGE

1988 unternahm Ralf dann einen Ausflug in die Branche des schwarzen Goldes, und bis zu vier Spieler durften ihn begleiten. Als angehender Ölbaron besorgt man sich zunächst

Erste Grafik-Impressionen von Elisabeth I

Glau Story · Die Ralf Glau Story

Vermeer (Amiga)

Yuppi's Revenge (Amiga)

die erforderlichen Lizenzen und das benötigte Equipment

(etwa Bohrtürme oder Tanker), um den Schmierstoff sodann mit Schiffen zu den Märkten dieser Welt zu befördern. Hier konnte die Konkurrenz auch erstmals durch Sabotage lahmgelegt werden, und um den Mann der Stunde zu ermitteln,

Ehrentitel eines Doktors der Sozialwissenschaften der Universität Southampton

wird jedes (Spiel-) Jahr eine Zwischenbilanz gezogen. Als Lohn der Mühe erhalten Erfolgsmenschen eine der vielen Urkunden und Pokale, die der Packung auch als kleine Spielkarten beiliegen.
Das Gameplay der Yuppi-Rache reicht trotz Aktienmarkt, ärztlicher Versorgung und weltweitem Ölhandel nicht ganz an „Vermeer" heran, aber immerhin hat die Präsentation zugelegt – selbst ein paar piepsige Effekte sind hier bereits zu hören! Alle drei Spiele sind, wie gesagt, in der Compilation „Die Ralf Glau Edition" erhältlich (auf die sich auch unsere Preisangabe bezieht) und müssen als Wegweiser für neuere Genre-Highlights wie „1869" oder „Der Patrizier" gelten. Um so gespannter darf man auf das kommende GLAUbensbekenntnis sein:

ELISABETH

Leider hat die Endversion von Ralfs Comeback unseren Redaktionsschluß nicht berücksichtigt, aber wir konnten für Euch schon mal vorab einen Blick auf diese Polit- und Wirtschaftssimulation im historischen Gewand werfen!

Das Szenario versetzt uns in das Jahr 1558, als Deutschland, Spanien, Frankreich und England um die Vorherrschaft rangelten. Bis zu vier Spieler werden zu Anfang in den englischen Queens Club aufgenommen, der Britannien einen Platz an der Wirtschaftssonne sichern soll. Im Namen der Königin segelt man dann zu den 12 wichtigsten europäischen Handelsstädten, um dort fette Gewinne einzufahren, diplomatische Beziehungen zu knüpfen, zu spionieren und überhaupt die englische Krone zu unterstützen. Besonders verwegene Skipper dürfen sich dabei auch als Freibeuter versuchen und dem verhaßten Feind auf hoher See die Kanonenrohre zeigen. Letztere befinden sich auf einem der sieben verfügbaren Schiffe, darüber hinaus wird es computergesteuerte Konkurrenz, vergrabene Schätze, zu gründende Fabriken und natürlich eine Karriereleiter geben.
Gründe genug also, sich auf das neue Seemannsgarn aus Ascons Softwarewerft zu freuen. Zumal hier wie schon beim „Patrizier" neben dem exakt recherchierten Background auch eine schicke Präsentation und praktische Features wie eine Autosave-Option auf Wirtschaftsstrategen mit Amiga und PC (eine CD-Version ist ebenfalls geplant) warten! (md)

Hanse
United Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	27%	28%	34%	18%
Sound:	–	–	–	–
Steuerung:	61%	61%	61%	61%
Motivation:	62%	62%	62%	62%
Urteil:	57%	57%	60%	55%
Preis (DM)	99,–	99,–	79,–	99,–

Für Anfänger

Vermeer
United Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	33%	42%	31%
Sound:	–	–	–	–
Steuerung:	61%	61%	61%	61%
Motivation:	65%	65%	65%	65%
Urteil:	61%	61%	63%	61%
Preis (DM)	99,–	99,–	79,–	99,–

Für Fortgeschrittene

Yuppi's Revenge
United Software

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31%	30%	40%	30%
Sound:	9%	7%	11%	6%
Steuerung:	63%	63%	64%	61%
Motivation:	62%	62%	62%	62%
Urteil:	60%	60%	62%	59%
Preis (DM)	99,–	99,–	79–	99,–

Für Anfänger

Amiga Die Trilogie läuft auf jedem Amiga, auch der 1200er tut seine Pflicht.

ST Leider sind die Glau-Games auf dem ST zum Großteil vergriffen.

C64 Hier gilt dasselbe wie für den ST.

PC Restbestände sind noch vorhanden, für sie genügt auch ein XT.

Die Software-Werft von Max Design liegt zwar mitten im österreichischen Bergland, dennoch ist ihre Seehandelssimulation nicht zum alpinen Seemannsgarn geraten – sondern zum maritimen Meilenstein!

1869

Ein bis vier (Wirtschafts-) Kapitäne starten im Jahre 1854 mit mickrigen 8.000 Kröten Grundkapital, um spätestens bei Spielende anno 1880 daraus ein riesiges Vermögen gemacht zu haben; sollte die Konkurrenz bis dahin pleite gegangen sein, ist das auch kein Fehler. Es gibt also viel zu tun, packen wir's an...

Da bei Krediten horrende Zinsen fällig werden, legt man sich in der Werft des frei wählbaren Heimathafens am besten erst mal einen gebrauchten Kahn zu. Sobald der Seelenverkäufer bereitsteht, sieht man im Hafenkontor nach, welche der insgesamt 22 mitwirkenden Handelswaren gerade vorrätig sind, und stattet der örtlichen Spelunke noch einen Kurzbesuch ab. Dort kann man vom kostengünstigen Leichtmatrosen bis zum sturmerprobten Seebären alles anheuern, was Rum trinkt, außerdem erfährt man in den Kneipen immer die neuesten Neuigkeiten – gequatscht wird via Maus und Anklick-Sätzen à la Lucas Arts.

Ist schließlich auch der Zielhafen auf der hübsch gemachten Weltkarte festgelegt, läuft die Uhr dort ganz ähnlich wie beim alten „Ports of Call" im Zeitrafferbetrieb, bis sie irgendein Ereignis stoppt, das ein Eingreifen des Kapitäns erforderlich macht. Das passiert übrigens recht häufig, weil das Programm großen Wert auf so entzückend realistische Details wie Riffe, berüchtigte Sturmgebiete und gefährliche Meeresströmungen legt. Auch die öfters eintreffenden Meldungen über politische, wirtschaftliche und (schiffahrts-) technische Entwicklungen beruhen auf genauen historischen Recherchen; nicht ganz umsonst verdankt das Game seinen Namen der Eröffnung des Suezkanals im Jahre 1869. Bei soviel Komplexität und Realismus ist es quasi selbstverständlich, daß man Schiffe reparieren lassen oder zukaufen, neue Handelsniederlassungen gründen und dergleichen mehr kann.

Rübergebracht wird die Geschichte mit vielen stimmungsvollen Shanties und noch mehr schön gezeichneten, fein animierten Grafiken. Auch die Maus/Iconsteuerung tut brav ihre Pflicht, und das umfangreiche Handbuch ist informativ wie ein Logbuch. Dementsprechend erfolgreich war das Spiel – sogar so erfolgreich, daß die österreichischen Seebären bereits über eine Fortsetzung nachdenken, die aber frühestens im Sommer 1994 erscheinen könnte.

(md)

(Amiga)

(VGA)

1869
Max Design

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	81%	-	-	82%
Sound:	80%	-	-	81%
Steuerung:	81%	-	-	81%
Motivation:	86%	-	-	86%
Urteil:	84%	-	-	84%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Für Geübte

Amiga 1 MB Speicher muß sein, Zweitlaufwerke werden unterstützt, HD-Installation ist möglich. Die spezielle 1200er-Version ist noch bunter und sogar multitaskingfähig.

PC Jeder Rechner mit schlappen 12 MHz in den Segeln tut's, Hauptsache eine Maus und 6 freie Festplatten-MB sind mit an Bord.

Der Patrizier

Das deutsche Softwarehaus Ascon startete seine Karriere 1992 mit diesem Handels-Hit, der bis zu vier Kaufleute die Blütezeit der Hanse am eigenen Geldbeutel erfahren läßt – und noch sehr viel mehr!

Auf der scrollenden Seekarte wird gereist (VGA)

Bei der hochkomplexen Wirtschafts- und Gesellschaftssimulation geht es nämlich nicht allein darum, es trotz eines bescheidenen Ausgangsbudgets durch Handel, Wandel & Bestechung zu Reichtum und Wohlstand zu bringen, auch Ruhm und Ehre stehen am Programm: Der größte Wunsch aller digitalen und menschlichen Konkurrenten ist es, zuerst zum Bürgermeister gewählt zu werden und irgendwann den Posten des „Ältermanns" zu ergattern, denn so hieß früher der oberste Hanse-Boß.

Je nach Schwierigkeitsgrad startet man seine Laufbahn mit ein oder zwei Schiffen; die übrigen Startbedingungen hängen stark von der Größe und Bedeutung des gewählten Niederlassungsorts ab – wobei nur die acht Hansestädte unter den insgesamt 17 vorhandenen Nord- und Ostsee-Käffern für die Ansiedlung in Frage kommen. Wer jetzt schon Geldmangel verspürt, geht zum örtlichen Kredithai; Unerschrockene können aber auch eine der reichen Witwen vor den Traualtar zerren, die überall auf männliche Beute lauern. Die mühsam besorgte Knete investiert man in Waren, Lagerräume und eine tüchtige Besatzung, die der freundliche Sachbearbeiter in der Hafenspelunke gerne vermittelt. Weil man sich später auf hoher See in kleinen Actionsequenzen gegen Piraten wehren muß, gehören auch ein paar Kanonen an Bord; davon abgesehen empfehlen sich wegen ihrer karrierefördernden Wirkung großzügige Spenden an die Kirche und das Ausrichten von rauschenden Festen für den wahlberechtigten Pöbel. Außerdem kann man wichtige Leute bestechen, an Versteigerungen teilnehmen, Meinungsumfragen veranstalten und und und.

Der Marktplatz ist gleichzeitig das Hauptmenü (VGA)

Das an den Genre-Klassiker „Hanse" erinnernde Gameplay überzeugt nicht nur durch Vielfalt und Einfallsreichtum, sondern auch durch die bis ins Detail realistische Ausführung. So gelten selbstverständlich die Gesetze von Angebot und Nachfrage, der technische Standard schreitet mit der Zeit voran, und die gelegentlich eintreffenden Meldungen sind größtenteils an historische Ereignisse angelehnt. Dazu gibt's brillant gezeichnete, teilweise animierte Grafiken, schön mittelalterliche Sounduntermalung, eine kinderleicht zu bedienende Maussteuerung und viele eingestreute Gags – etwa den Gastauftritt von Didi Hallervorden als Heiratsvermittler! Kein Wunder, daß der Patrizier auch seinen Schöpfern zu Ruhm und Wohlstand verhalf... (md)

Büro-Alltag im Mittelalter (Amiga)

Ja, wen haben wir denn da?! (Amiga)

Der Patrizier

Ascon

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	81%	79%	–	82%
Sound:	77%	76%	–	77%
Steuerung:	83%	83%	–	83%
Motivation:	87%	87%	–	87%
Urteil:	85%	85%	–	85%
Preis (DM)	99,–	99,–	–	119,–

Variabel

Amiga 1 MB erforderlich, Zweitlaufwerke werden unterstützt, HD-Installation möglich, alles komplett in Deutsch.

ST Die Unterschiede zu den (technisch hervorragenden) PC- und Amigaversionen halten sich in engen Grenzen.

PC Die Rechnergeschwindigkeit ist hier eher zweitrangig, eine CD ROM-Version gibt's übrigens auch.

ReLines imperiales Schwarzgold zählt fraglos zu den Klassikern unter den Wirtschaftssimulationen: Im Lauf seiner nunmehr gut vierjährigen Geschichte hat der Ruhm des Programms sogar seine Schöpfer überdauert!

OIL IMPERIUM

Von J.R. und „Dallas", seinerzeit quasi die TV-Variante des Games, redet heute kein Mensch mehr, und die norddeutsche Softwareschmiede ReLine hat den Besuch des Konkursverwalters längst hinter sich – doch Oil Imperium ist den Freunden des Genres nach wie vor ein Begriff. Und das nicht nur, weil es das Budget-Label Top Shots mittlerweile neu aufgelegt hat...

Vier Ölmagnaten treten hier gegeneinander an (fehlende Menschen übernimmt der Rechner), um einem vorher einstellbaren Ziel wie etwa dem Ruin aller Konkurrenten oder der Erlangung von 80 Prozent Marktanteil hinterherzuhecheln. Per Maus, Stick und/oder Tastatur lassen sich auf dem Hauptscreen des öligen Dramas sehr bequem diverse Aktionen in Gang setzen, die ganz stilecht bei Sabotage bzw. Spionage beginnen und mit legalen Unternehmungen wie Ölverkauf oder Erwerb neuer Claims auf der vergrößerbaren Weltkarte noch lange nicht aufhören. Darüber hinaus gilt es nämlich zu bedenken, daß der Preis der braunen Brühe in den verschiedenen Förder-Regionen von Alaska bis zur arabischen Wüste von Monat zu Monat ganz erheblich schwanken kann, weshalb man sich erstens einige Tanks für die Lagerhaltung zulegen sollte und zweitens auf eine gute geographische Streuung der Bohrtürme zu achten hat. Doch nicht allein Taktiker und Grübler kommen auf ihre Kosten, denn zwischendurch sind immer wieder kleine Actionsequenzen zu bewältigen. So kann man z.B. das Bohren einer teuren Spezialfirma überlassen oder eigenhändig zum Stick greifen. Gelegentlich muß auch eine Pipeline gelegt oder ein brennendes Ölfeld mit Dynamit gelöscht werden, wobei insbesondere der leider unumgängliche Leitungsbau nicht gerade zu den einfachsten Übungen gehört.

Optisch kommt das Spiel auch nach heutigen Gesichtspunkten noch vergleichsweise erfreulich daher, es gibt verschiedene, hübsch gezeichnete und in einigen Versionen sogar animierte Büros als Hintergrundgrafiken sowie recht nette Arcade-Einlagen. Auch die unterschiedlichen Musikstücke samt Titelsound und FX rangieren nach wie vor im Okay-Bereich, einzig die PC-Version fällt technisch gesehen etwas ab. Doch wenn man bedenkt, daß der Schmierstoff jetzt zum Dumpingpreis sprudelt, ist eine Karriere als Ölbaron immer noch ein bis zwei Überlegungen wert! (jn)

Oil Imperium
ReLine/Top Shots

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	58%	60%	60%	52%
Sound:	64%	62%	62%	14%
Steuerung:	72%	72%	72%	72%
Motivation:	74%	74%	74%	69%
Urteil:	70%	70%	70%	66%
Preis (DM)	19,-	-	9,-	19,-

Variabel

PC EGA-Optik und PC-Piepser, unterstützt auch Hercules.

Amiga Die schickste Version! Zwei Disks, nutzt Speichererweiterungen und läßt sich auf HD installieren, verweigert aber den 1200er-Dienst.

ST Gab es mal. Vorbei, dahin, nie wieder...

C64 Sehr schöne Version, ein Fastloader wird mitgeliefert, eine Maus ist empfehlenswert.

WINZER

BLACK GOLD

Im Herbst des Jahres 1991 betraten die Starbyte-Strategen Neuland, das interessanterweise vor- und nachher keine andere Wirtschaftssimulation für sich reklamierte: die deutschen Weinberge!

Mein Gut find' ich gut! (VGA)

So innovativ das Szenario auch sein mag, so wenig originell war die Präsentation ausgefallen, mit der man die Digi-Weinbauern abspeiste – optisch und akustisch erinnert Winzer unverkennbar an uralte Tröpfchen wie „Fugger" oder „Hanse" (nicht umsonst begnügt sich die PC-Version auch mit einer Hercules-Karte). Wer indessen seinen Rebensaft unter möglichst realistischen Bedingungen herstellen und vertreiben möchte, war und ist hier bestens aufgehoben...

Als Basis für die erfolgreiche Bewirtschaftung des eingangs gewählten Weinguts dienen neben dem Grundstück ein Startkapital von 40.000 Mark sowie ein paar leere Flaschen und Fässer. Die Kohle investieren die ein bis vier Gutsherren vornehmlich in den Erwerb und Anbau von Rebstöcken, etwa Riesling oder Burgunder. Nach angemessener Reifezeit werden die Trauben gekeltert, abgefüllt und verkauft, wobei jede Spielrunde einem Monat entspricht. Ob man dabei nun billigen Fusel oder feinsten Edelstoff produziert, bleibt jedem selbst überlassen; im Notfall darf der Wein auch mal gepanscht oder die Konkurrenz sabotiert werden.

Auf Amiga (und CDTV!), ST und PC macht das durchdachte Programm mit seinen vielen Features auch heute noch einen reifen Eindruck, die 64er-Version ist leider bis auf Restbestände vergriffen. Fazit: Starbytes Digi-Ernte ist durchaus für die eine oder andere durchzechte Nacht gut, besonders, wenn mit der Tastatur gebechert wird – die Maus torkelt nämlich eher unbeherrscht durch die süffigen Menüs... (md)

Winzer
Starbyte

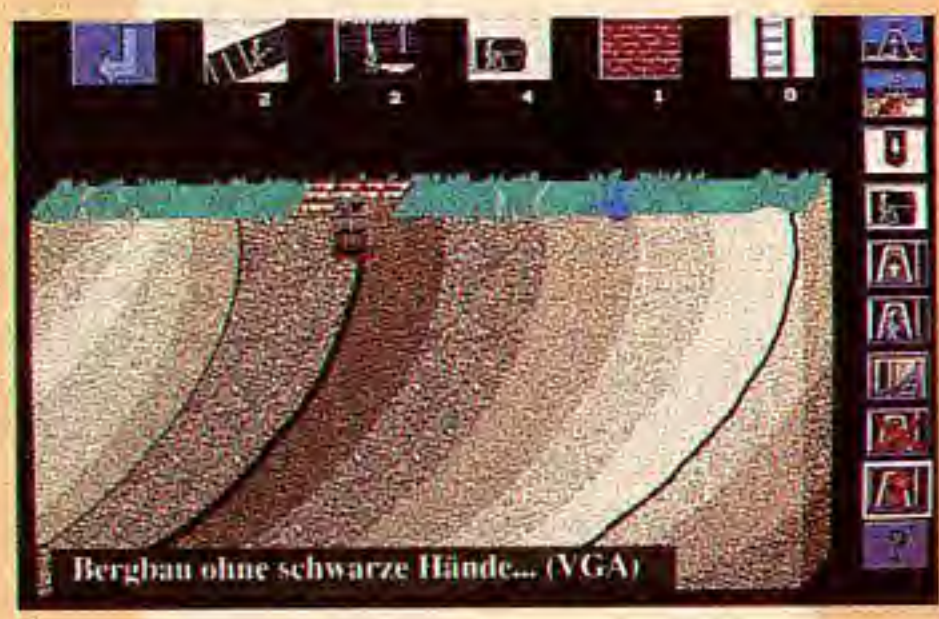
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	31%	31%	38%	31%
Sound:	36%	28%	22%	–
Steuerung:	58%	58%	56%	56%
Motivation:	66%	65%	65%	63%
Urteil:	62%	61%	60%	59%
Preis (DM)	99,–	99,–	59,–	99,–

Für Fortgeschrittene

Zugegeben: Unter dem Strich unterscheidet sich Starbytes digitales Kohlebergwerk kaum vom Weingut aus gleichem Hause. Aber daß die Jungs aus dem Ruhrpott was vom Thema verstehen, wird niemand bestreiten können...

Was hier im Frühling 1992 in Bochum abgebaut wurde, ist daher auch nichts anderes als eine wortwörtlich tiefschürfende Wirtschaftssimulation – sowohl was den geschichtlichen Hintergrund als auch Realismus und Spieltiefe betrifft: Bis zu vier Bildschirm-Kumpels sind im Jahre 1900 aufgerufen, eine Zeche zu gründen, um Monat für Monat Kohle durch Kohle zu machen. Nach dem obligaten Besuch im Kreditinstitut darf der frisch erborgte Reichtum in ein Grubenfeld, 'nen Bohrturm, Werkzeug und natürlich Personal investiert werden. Sodann wird rundenweise gefördert, wobei die Zeche samt Turm, Schächten und Stollen im Querschnitt zu sehen ist. Auf einem weiteren Screen hacken die Hauer den Brennstoff aus dem Gestein; hier muß für Stützmaterial und den Abtransport gesorgt werden. Last not least soll das schwarze Gold versilbert werden, was jedoch zwischen 1914 und 1918 nicht ins Ausland möglich ist – da tobte bekanntlich der Erste Weltkrieg.

Eine Grafikorgie tobt hier generell nicht, doch sorgen wenigstens ab und an historische Digi-Fotos für Abwechslung (außer am 64er). Die Maus hat den Icon-Bergbau stets im Griff, auch die Tastatur macht sich unter Tage ganz ordentlich. Komplexität ist wie gesagt kein Thema, Verständnis der Materie dank des vorzüglichen Handbuchs auch nicht. Nur der Preis scheint aufgrund der Ähnlichkeiten zu „Winzer" etwas happig – aber für 119 Kohlen gibt's ja auch noch Starbytes „No.1 Compilation" mit den beiden ungleichen Brüdern und „Space Max" obendrein. (md)



Bergbau ohne schwarze Hände... (VGA)

Black Gold
Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	33%	28%	33%
Sound:	38%	36%	26%	41%
Steuerung:	69%	69%	69%	70%
Motivation:	71%	70%	66%	72%
Urteil:	68%	67%	65%	69%
Preis (DM)	99,–	99,–	59,–	99,–

Für Geübte

DEM SPEDITEUR IST NICHTS ZU SCHWÖR!

Aus dem Radio dudelt Countrymusik, das Karohemd spannt über dem Bierbauch, und der eifrig konsumierte Kaffee sorgt für den Verkehrsüberblick – ganz klar, die Highway-Cowboys sind los!

Transworld (Amiga)

On the Road (VGA)

Delivery Agent (Amiga)

TRANSWORLD

Seit 1991 rollt Starbytes Spediteurs-Saga für vier Mitfahrer erfolgreich über die Fernstraßen. Insgesamt 30 verschiedene Brummis können geordert und damit 16 Güter herumkutschiert werden, das Arbeitsamt beschafft die nötigen Muskelmänner und die Hausbank das Klimpergeld. Ansonsten darf jede Ware überall hintransportiert werden, nur der Preis sollte halt stimmen – den erfährt man jedoch erst vor Ort oder durch die Gründung von lokalen Zweigstellen.

Auch wenn hier weder optisch noch akustisch besonders viel los ist, hat die Fuhrmann-Simulation ihren eigenen, nostalgischen Charme, zudem funktioniert die Steuerung via Menüs und Cursortasten famos.

ON THE ROAD

Realismus pur ist bei Lifetimes im selben Jahr veröffentlichter, recht komplexer Laster-Strategie für bis zu sechs Spediteure angesagt. Nach dem Festlegen der vielfältigen Startbedingungen werden Aufträge aus ganz Europa per Telefon reingeschaufelt, die Lkws kommandiert man mit dem Funkgerät herum, und der Büro-PC hält Infos aller Art parat. Darüber hinaus gibt's Versicherungen, Fahrgesellschaften, Staus, Sabotageakte, Gerichtsprozesse, Polizeikontrollen, launisches Wetter und und und.

In Sachen Präsentation wird (außer einem Countrysong zur Einstimmung) herzlich wenig geboten, dazu hat auch die Maussteuerung ihre Tücken. Immerhin wurde uns für 1994 eine überarbeitete CD-Version mit Digi-Sprachausgabe für den PC versprochen.

DELIVERY AGENT

Das erst unlängst erschienene Oase-Game protzt mit 42 verschiedenen Transportgeräten (darunter sogar Flugzeuge und Schiffe!) und bietet den maximal vier Amiga-Truckern insgesamt 25 Güter an. Daneben findet man die obligate Hausbank, Werkstätten, Schmuggeltouren, lukrative Spezialaufträge und Sabotageakte. Sollte die Arbeit trotzdem mal ausgehen, darf auch kräftig die Werbetrommel gerührt werden. Die Grafik besteht lediglich aus ein paar mittelprächtigen Bildchen, der Sound verabschiedet sich nach der Titelmusik auf Nimmerwiederhören. Was soll's, glänzt doch die Maus-/Menüsteuerung durch Bedienungsfreundlichkeit, das Gameplay geht in Ordnung, und letztlich kostet das Spiel ja auch kaum mehr als eine halbe Tankladung. (md)

Transworld
Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	60%	64%	60%
Sound:	12%	12%	12%	10%
Steuerung:	70%	69%	65%	70%
Motivation:	64%	64%	64%	64%
Urteil:	62%	61%	61%	61%
Preis (DM)	69,–	89,–	49,–	79,–

Für Fortgeschrittene

On the Road
Lifetimes

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	55%	55%	–	62%
Sound:	17%	17%	–	24%
Steuerung:	55%	53%	–	55%
Motivation:	66%	66%	–	66%
Urteil:	60%	60%	–	61%
Preis (DM)	89,–	89,–	–	89,–

Variabel

Delivery Agent
Oase

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	46%	–	–	–
Sound:	29%	–	–	–
Steuerung:	74%	–	–	–
Motivation:	70%	–	–	–
Urteil:	66%	–	–	–
Preis (DM)	49,–	–	–	–

Für Fortgeschrittene

Amiga On the Road ist vergriffen, Delivery Agent bekommt man problemlos, Transworld nur noch auf der „Manager-Collection".

ST Transworld ist auf der „No. 1 Collection" enthalten, On the Road bis auf Restbestände vergriffen.

PC On the Road ist weg vom Fenster, Transworld auf der „Manager Collection".

C64 Auch hier gibt's Transworld nur noch auf der „Manager Collection".

Lieber reich und gesund als arm und krank – dieser Yuppie-Parole folgte schon so manches Spiel für Börsenmanager. Allerdings war noch keines davon so rundum gelungen inszeniert wie Interplays jüngster Spekulatius!

WALL STREET MANAGER

Der Kapitalisten-Streß beginnt hier mit mehreren hunderttausend Dollar Startkapital, mit denen neben einer tüchtigen Sekretärin zunächst ein Börsen-Frontkämpfer anzuheuern wäre, der dann direkt vor Ort alle Käufe und Verkäufe schnellstmöglich tätigt. Der Spieler selbst schlüpft hingegen in den Maßanzug des großen Koordinators, hockt im wunderschön gezeichneten Büro und beobachtet gebannt die Kursentwicklung der vier handelbaren Güter. Neben Gold, Öl und Staatsanleihen sind das sogenannte Blue Chips, bei denen es sich um Aktienpakete führender Großunternehmen handelt.

Spannung kommt nun allein schon deshalb auf, weil innerhalb eines einzigen simulierten Echtzeit-Tages oft erhebliche Wertschwankungen zu verzeichnen sind. Und wer diese nervenzehrende Berg- und Talfahrt der Finanzen mit Hilfe von illegalen Insider-Tips, Zeitung, TV oder Spürsinn stets rechtzeitig für gewinnbringende Transaktionen ausnutzt, wird schon bald weiteres Personal beschäftigen können. Ein Anwalt, der was kann halt, ist ja beispielsweise nie verkehrt, und auch ein sachverständiger Hilfs-Spekulant könnte sich als sehr nützlich erweisen – etwa, indem er sich um die Werbung neuer Kunden kümmert (deren Geld anschließend ebenfalls zu verspekulieren wäre), oder weil man so in der Lage ist, die Leitung des Ladens vorübergehend und nach eigenen Vorgaben kundigen Händen zu überlassen. Das ist deshalb wichtig, weil man es nicht versäumen sollte, hin und wieder außer Haus mit wohlinformierten Informanten zu lunchen und auf Shopping-Touren sein Geld auszugeben; schließlich erhöht materieller Besitz das Prestige. Außerdem steht gelegentlich eine Reise im Terminkalender, denn die Eröffnung von Zweigstellen in London oder Tokio erfordert natürlich die persönliche Anwesenheit des erfolgreichen Börsianers.

Aber wo man sich auch immer herumtreibt und was man auch anstellt, nach einem Jahr ist ultimativ Börsenschluß! Der Rechner ermittelt dann anhand der vom Spieler gehorteten Sach- und Geldwerte einen Highscore, der auch für die Nachwelt festgehalten wird. Nicht minder hektisch präsentiert sich übrigens das mitgelieferte Crash-Szenario von anno 29, und die adventurereife, teilweise sogar animierte Edel-Optik trägt ebenfalls ihr Scherflein zum Wohlbefinden bei. Ganz zu schweigen von den schicken, per Klick auf das Büro-Radio anwählbaren Musikstücken, den realistischen FX oder der weitgehend optimalen Point & Klick-Steuerung...

Last but not least wird komplett in Deutsch geschachert, laßt Euch also von unseren Fotos der US-Version namens „Rags to Riches" nicht täuschen – in diesem Digi-Gewässer schwimmen die Geldhaie unter Euch goldrichtig! (jn)

Wall Street Manager

Interplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	80%
Sound:	–	–	–	78%
Steuerung:	–	–	–	74%
Motivation:	–	–	–	81%
Urteil:	–	–	–	80%
Preis (DM)	–	–	–	109,–

Variabel: 3 Stufen

PC Erfreulicherweise kommt man selbst mit simplen 286ern gut zurecht – andere Systeme werden auf die Mauerstraße aber wohl verzichten müssen.

MAD TV

Neue TV-Sender schießen derzeit wie Pilse aus dem Thekenboden, aber wer schwimmt der Fernsehwelle schon seit zwei Jahren voran? Genau, die Jungs von Rainbow Arts mit ihrer etwas anderen Wirtschaftssimulation!

Auf der Couch hockt die personifizierte Einschaltquote... (Amiga)

So blond, so fein – das kann nur Betty sein! (Amiga)

Im TV-Labor (VGA)

Beziehen wir also ein Büro in dem mehrgeschossigen Rundfunkgebäude, das im Seitenaufriß dargestellt wird und in dem auch noch zwei rechnergesteuerte Konkurrenzunternehmen residieren. Der erste Gang führt unser kleines Manager-Sprite zu den Türen von Filmverleih und PR-Agentur; schließlich will so ein Sendetag vernünftig gefüllt sein, und schwarze Zahlen kann nur schreiben, wer lukrative Reklame an Land zieht. In der Theorie jedenfalls, denn praktisch ist das strapazierte Magerbudget hier anfangs viel zu klein für die wirklich tollen Filme, während finanziell interessante Werbespots häufig via Vertragsstrafen an enorme Einschaltquoten geknüpft sind.

Na, dann machen wir es halt wie RTL und drehen unsere eigenen Serien und Shows, wozu es freilich passender Studios bedarf. Da die jedoch so gut wie nie zur Hand sind, ist Improvisationstalent gefragt. Man könnte ja z.B. eine der vielen Suiten des Gebäudes auf die grobe Tour räumen, indem man den periodisch wiederkehrenden Terroristen, der eine arabische Botschaft sprengen möchte, per Schildervertauschung zum Psychiater, zur Tabaklobby oder zu anderen obskuren Organisationen führt. Ganz Schlaue locken den Burschen auch mal in die Räumlichkeiten der Konkurrenz, was dort wortwörtlich für Bombenstimmung sorgt. Tja, und dann gibt es da schließlich noch die holde Betty, eine Liebhaberin langweiliger Kultursendungen, die man leider unbedingt heiraten muß, um das Spiel zu gewinnen. Dumm ist bloß, daß die Chefs der beiden anderen Anstalten ebenfalls je zwei Augen auf das Mädel geworfen haben...

An spielerischer Abwechslung fehlt es dieser witzig-spritzigen Echtzeit-Simulation somit keinesfalls, und auch die Präsentation schlägt das Gros der Genre-Konkurrenz locker aus dem Feld: Knallbunte Comic-Optik entzückt Amiganer und DOSisten gleichermaßen, hüben wie drüben erklingen nette Soundtracks, und über die handliche Point & Klick-Steuerung gibt es rein gar nichts zu meckern. Also, wenn schon Fernsehen, dann nur Mad TV! (jn)

Anders ist das Game nämlich wegen der vielen Kilobytes an Klamauk, die hier das genreübliche Streben nach kommerziellen Höhenflügen auf die Schippe nehmen. Das soll nun aber nicht heißen, daß der Ernst des wirtschaftlichen Lebens auch spielerisch zu kurz kommt, denn die Leitung eines maroden TV-Kanals ist keine leichte Übung – schon überhaupt, wenn der frisch gefeuerte Vorgänger offenbar nur simuliert hat, er sei ein kompetenter Manager...

Nächster Stock: Chefetage? (VGA)

Mad TV
Rainbow Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	73%	-	-	73%
Sound:	68%	-	-	68%
Steuerung:	79%	-	-	80%
Motivation:	86%	-	-	86%
Urteil:	82%	-	-	82%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Variabel: 3 Stufen

PC Auch Dampfrechner kommen zurecht – sofern sie über Festplatte, EGA/VGA und 640 KB freies RAM verfügen.

Amiga 1 MB ist erforderlich und eine Festplatte empfehlenswert, 1200er müssen leider draußen bleiben.

ST War mal geplant, ist jedoch leider nie erschienen.

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland:

Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist insider das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen. Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Gegen Gewerbenachweis 3 Ausgaben gratis!

Nur im ABO erhältlich!

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,– DM pro Jahr (Ausland: 140,– DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch: ○
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

_____
Name / Vorname

_____
Straße / Hausnummer

_____
PLZ / Wohnort

_____
Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

_____
Datum / 2. Unterschrift

Die Bahn fäh

Die meisten Software-Loks dürften wohl durchs Actiongenre dampfen, aber drei der berühmtesten haben den Anschluß an die strategische Schiene gefunden – und die führt Zug um Zug in den digitalen Eisenbahnerhimmel!

Railroad Tycoon

Das Brettspiel „1830" inspirierte Sid Meier zu diesem Klassiker, dessen planmäßige Ankunft in den Softwareshops auf das Jahr 1990 datiert. Auf geradezu revolutionäre Weise wurden hier strategische und wirtschaftliche Elemente mit Lokomotiven gekoppelt: Der Spieler und seine drei Computergegner bemühen sich in einer Mischung aus „Sim City", Modelleisenbahn und Handelssimulation nach Kräften, ein gigantisches Gleisimperium aufzubauen. Dazu errichten sie auf der zoombaren Landkarte Bahnhöfe, Hotels, Industrieanlagen, Brücken und natürlich endlose Schienenstränge zum Verbinden der einzelnen Städte. Für die technischen Probleme gibt's Ingenieure, welche sich z.B. den Kopf darüber zerbrechen, ob man im Gebirge besser mit Kurven, Tunnels oder Brücken arbeitet. Daneben sorgen die Gesetze der freien Marktwirtschaft für nicht nachlassende Spannung – je nach Schwierigkeitsgrad fällt der Preiskrieg mit der Konkurrenz mehr oder weniger grimmig aus, die 32 verschiedenen Zug-Typen müssen entsprechend der wechselnden Nachfrage eingesetzt werden, und am Aktienmarkt kann man sich auch wunderbar ruinieren. Gespielt wird in Echtzeit, wobei es aber auch Zeitlupe bzw. -raffer gibt; am Ende kriegt man ähnlich wie bei „Pirates!" einen Rang zugeordnet, der vom Schornsteinfeger bis zum Präsidenten reicht.

Die neue Deluxe-Version ist bis dato nur am PC erhältlich und für die Amiga- und ST-Lokführer eigentlich kein Grund zum Neidischwerden: Zu den vier, allesamt im 19. Jahrhundert angesiedelten Originalszenarien (Großbritannien, Kontinentaleuropa, zweimal USA) kommen dort Südamerika und Südafrika hinzu, dafür muß man auf England verzichten. Super VGA-Grafik und ein neuer Soundtrack machen das Spiel eher langsamer als besser, an der ordentlichen Maussteuerung wurde nichts geändert. Zudem enthielt die erste Deluxe-Version etliche Bugs, die die Freude an dem klassisch guten Spielprinzip ganz schön vermiesen konnten...

Railroad Tycoon (Amiga)

Railroad Tycoon Deluxe (SVGA)

Railroad Tycoon (ST)

A-Train

Das in Japan entwickelte Maxis-Game stellt so eine Art Dreiphasen-Programm dar, das der Spieler bei seinem Aufstieg zum Schienen-König durchschreitet: Anfänglich spielt es sich fast wie Railroad Tycoon, das heißt, man muß erstmal die Hardware-Voraussetzungen für den Personen- und Gütertransport schaffen, wofür hier neben kilometerlangen Gleisen „nur" 19 verschiedene Loks (plus Waggons) zur Verfügung stehen. Sobald der Laden halbwegs läuft, bewegt sich der Charakter des Programms in Richtung „Sim City", da man die isometrische 3D-Landschaft nun in verstärktem Maß mit Wohngebäuden, Fabriken, Golfplätzen und Freizeitparks zupflastern sollte. Ist man auch dabei erfolgreich, wird A-Train im-

A-Train (Amiga)

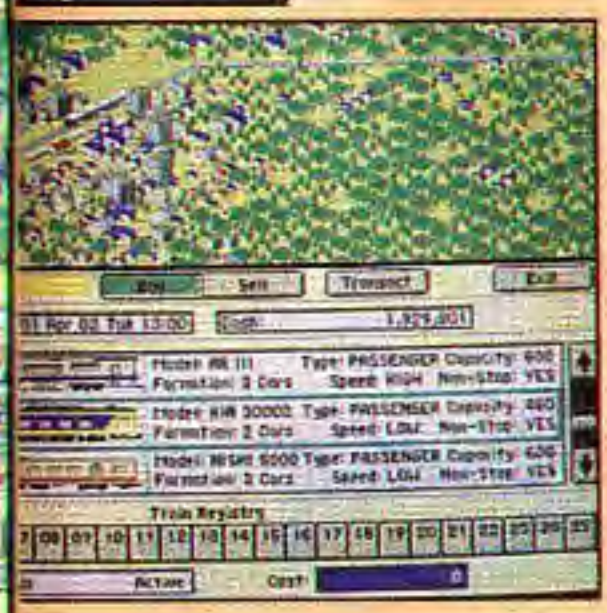
rt immer...

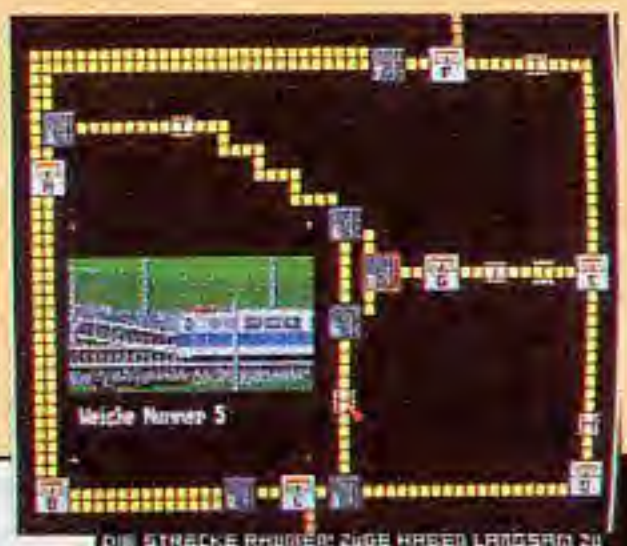
mer mehr zur reinen Wirtschaftssimulation, wo man an der Börse und auf dem Immobilienmarkt spekuliert und weit öfter mit Finanzstatistiken als mit Fahrplänen befaßt ist.
Kurz und gut, der Kessel wird mit Komplexität pur beheizt, nicht umsonst unterstützen hier gleich 20 Berater den Spieler im Kampf gegen die Computerkonkurrenz. Das Studium der dicken Anleitung ist also ein Muß, zumal der Schwierigkeitsgrad in den sechs Szenarien langsam, aber unerbittlich ansteigt. Während das ausgetüftelte Gameplay so manchem Digital-Schaffner vielleicht ein bißchen zu trocken erscheinen mag, glänzt die Präsentation mit vielen Grafikdetails, hübscher Musikuntermalung und einer logisch aufgebauten Maus/Menüsteuerung. Und wer gar nicht genug kriegen kann, darf sich mit dem „A-Train Construction Set" selbst noch eigene Szenarien dazu stricken.

Train It

Last but not least das Eisenbahn-Strategical mit der größten Verspätung des Genres: Ironischerweise ist das Spiel selbst längst fertig, aber da sich das Phoenics-Programmierteam mit dem ursprünglich vorgesehenen Vertriebspartner zerstritten hat, stand zum Redaktionsschluß immer noch nicht fest, wann es nun endlich auf den Markt kommt...
Städtebau und Wirtschaft spielen hier keine Rolle, denn bei dieser „Bundesbahn-Simulation" ist man zwar der unumschränkte Herrscher über alle Gleise, Weichen und Fahrpläne, doch die damit verbundenen geschäftlichen Fragen bleiben ausgeklammert. Es dürfte sie allerdings auch niemand vermissen, denn in den drei Szenarien geht es derart wirklichkeitsnah zu, daß man auch so schon alle Hände voll zu tun hat! Da müssen Fahrpläne ausgeheckt, die (bis zu 20 verschiedenen) Züge zusammengestellt und losgeschickt werden, man muß auf schlechtes Wetter und Unfälle mit Ersatzbussen oder Fahrplanänderungen reagieren, das Gleisnetz warten und und und.
Trotz der netten, teilweise animierten Zwischen- und Menübildchen verströmt die Streckenübersichts-Grafik den Charme einer DB-Anzeigentafel; an der rockigen Titelmusik, den guten Sound-FX und der Maussteuerung gibt es dagegen nichts auszusetzen. Tja, und das Echtzeit-Gameplay hält tatsächlich viel mehr, als es dem ersten Anschein nach verspricht: es ist erstaunlich komplex, irre stressig und wartet mit originellen Überraschungen auf – wo sonst in der simulierten Eisenbahnerwelt erzwingt schon eine Froschwanderung die Änderung des Fahrplans?! (mm)

A-Train Construction Set (Amiga)





Train It (Amiga)

Railroad Tycoon
MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	64%	64%	–	65%
Sound:	50%	50%	–	51%
Steuerung:	75%	75%	–	75%
Motivation:	88%	88%	–	88%
Urteil:	80%	80%	–	81%
Preis (DM)	49,–	49,–	–	119,–

Variabel: 4 Stufen

A-Train
Artdink/Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	67%	–	–	66%
Sound:	61%	–	–	62%
Steuerung:	80%	–	–	79%
Motivation:	75%	–	–	75%
Urteil:	73%	–	–	73%
Preis (DM)	89,–	–	–	89,–

Für Könner

Train It
Phoenics

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	60%	–	–	60%
Sound:	70%	–	–	72%
Steuerung:	81%	–	–	81%
Motivation:	79%	–	–	79%
Urteil:	77%	–	–	77%
Preis (DM)	noch offen	–	–	noch offen

Für Geübte

Amiga Alle Züge brauchen 1 MB RAM, fahren komplett deutsch und parken problemlos auf der Harddisk.

ST Railroad Tycoon kommt hier mit 512 KB aus.

PC Die Urversion von Railroad Tycoon und A-Train begnügen sich mit einem 286er (und EGA-Karte), der Deluxe-Tycoon und Train It wollen einen 386er mit VGA-Karte und Maus sehen.

STRATEGIE *und mehr*

zum Nachbestellen...

BESTELL-COUPON

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

Ich bezahle
- ○ per Nachnahme (nur im Inland möglich)
- ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
- ○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei).

WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikel-Nr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe
100000	**Amiga Joker**	☐ 11/91 ☐ 12/91 ☐ 4/92 ☐ 5/92 ☐ 7/92 ☐ 9/92 ☐ 10/92
		☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/93
		☐ 7/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93
200000	**Sonderheft**	☐ Adventures ☐ Megablast ☐ Megablast 4/93
300000	**PC Joker**	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93
		☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT - KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

Space Max & Buzz Aldrin's Race into Space

Zwei Hersteller, zwei Spiele, eine Idee: die Raumfahrt, im grellen Licht realistischen Finanzmanagements betrachtet! Und doch hätten die Ergebnisse kaum unterschiedlicher ausfallen können...

Space Max (VGA)

Space Max

Space Max (VGA)

An sich ist Space Max bloß die Zweitauflage eines bereits 1987 vom US-Hersteller Final Frontier veröffentlichten Games, dessen Präsentation allerdings durch viele Digi-Fotos und sphärenhafte Weltraumklänge kräftig aufgemöbelt wurde. Mit Hilfe der gelungenen Maussteuerung bewältigt man die zahlreichen Menüs geradezu schwerelos, und bei Problemen mit dem enormen Realismus dieses Spiels für angehende NASA-Manager hilft das informative deutsche Handbuch eigentlich immer weiter.

Bei dieser hochkomplexen Wirtschaftssimulation von Starbyte muß man innerhalb von 75 Tagen eine Forschungsstation im All planen, errichten und betreiben. Außer den lächerlichen 3 Milliarden Dollar Grundkapital stehen dafür allerlei hochqualifizierte Arbeitnehmer sowie vier Shuttles für den Transport der Forschungs-, Wohn- und Energiemodule zur Verfügung. Diese Einzelteile darf man dann in einer kleinen Actionsequenz an Ort und Stelle zusammenbauen, wobei Pannen aller Art für zusätzlichen Streß sorgen – für Astronauten-Romantik bleibt da wenig Raum.

Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen USA und UdSSR. Bei dieser auf dem Brettspiel „Lift Off!" basierenden Neuauflage von Interplay („Bard's Tale") können ein bis zwei Spieler zeigen, wie sie sich als Leiter der amerikanischen bzw. sowjetischen Raumfahrtbehörde geschlagen hätten. Der Startschuß fällt 1957, anschließend hat man 20 Jahre Zeit, um die nötige Hardware zu entwickeln, seine Kosmonauten zu trainieren, die Gegenseite auszuspionieren und was sonst noch alles dazugehört, um die 50 verschiedenen Missionstypen technisch, wirtschaftlich und organisatorisch in den Griff zu bekommen.

Mit der Maus klickt man sich problemlos durch die verschwenderisch angebotenen Menüs, Keyboard-Strategen haben es ein bißchen schwerer. Bei der Präsentation hielt sich Buzz an die Devise seines Kollegen Max und verwendete viele Digi-Bilder und sogar kleine Filmsequenzen, während der Sound relativ müde dahinplätschert. Atmosphärisch haben beide Programme kaum Gemeinsamkeiten, aber an Komplexität und detailverliebtem Realismus herrscht auch hier kein Mangel. (md)

Buzz Aldrin (VGA)

Buzz Aldrin's Race into Space

Der Wettlauf um die erste bemannte Mondlandung – das war seinerzeit ein prestigeträchtiges

Buzz Aldrin (VGA)

Space Max
Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	69%	-	-	70%
Sound:	72%	-	-	72%
Steuerung:	75%	-	-	77%
Motivation:	81%	-	-	81%
Urteil:	76%	-	-	77%
Preis (DM)	89,-	-	-	89,-

Variabel: 5 Stufen

Buzz Aldrin's Race into Space
Interplay

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	69%
Sound:	-	-	-	60%
Steuerung:	-	-	-	75%
Motivation:	-	-	-	83%
Urteil:	-	-	-	76%
Preis (DM)	-	-	-	109,-

Variabel

Amiga Space Max besteht auf 1 MB RAM, dafür unterstützt er selbstlos Zweitfloppies und läßt sich ohne Murren auf Harddisk installieren. Kollege Buzz hat sich mit der „Freundin" (noch?) nicht angefreundet.

PC Sowohl Buzz als auch Max begnügen sich mit einem langsamen Rechner und unterstützen (nur) VGA- und alle gängigen Soundkarten. Doch während Max bloß acht MB auf der Festplatte schluckt, verschlingt Buzz stramme 17 MB.

Traders & Subtrade

Anno 1982, da gab's noch wirklich geniale Spiele! Dazu gehörte unter anderem die abgedrehte Handelssimulation „M.U.L.E." – sie war sogar so genial, daß sie in den letzten Jahren gleich zweimal geklont wurde...

Traders (ST)

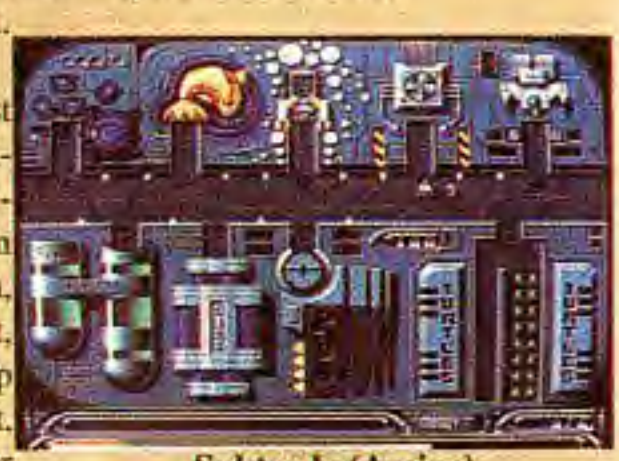
Zuerst schlug Linel mit Traders zu, wo (via Joystick-Adapter) bis zu vier Spieler in Echtzeit so merkwürdige Handelswaren wie Rosen, Karnickel, Wasser und Parfüm produzieren, um diese dann gewinnbringend an die Konkurrenz zu verschachern. Weil das ja an sich noch nichts Besonderes wäre, sorgen gelegentliche Überfälle der lieben Geschäftsfreunde und allerlei (Wetter-) Katastrophen für motivationssteigernde Probleme bei der Planerfüllung. Aber auch Lotterien, Piraten und Kampfroboter sind wesentliche Elemente dieses Wirtschaftskriegs – kurzum, die Grundsätze ordnungsgemäßer Buchführung werden ordentlich durcheinandergewirbelt! Die poppig bunte, comicartige Grafik, der ulkige Sound und die gelungene Stick-Steuerung tun ein übriges, damit im Handelskontor so schnell keine Langeweile aufkommt.

Traders
Linel

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	62%	–	62%
Sound:	60%	60%	–	60%
Steuerung:	73%	73%	–	68%
Motivation:	77%	77%	–	77%
Urteil:	72%	72%	–	70%
Preis (DM)	99,–	99,–	–	99,–

Variabel

Obwohl sich beim erst kürzlich von Boeder/Century veröffentlichten Subtrade nun plötzlich alles um Fische, Erze, Schildkröten, Energie und Perlen dreht, hat sich am Spielprinzip praktisch nichts geändert. Das heißt, es gibt immer noch maximal vier Handelsherren, die ihre Produktionsstätten zwar unter Wasser verlegt haben, aber dort auch nichts anderes tun, als unter Zeitdruck den Meeresboden zu beackern und das Ergebnis an die Kollegen zu verscheuern. Die Grafik ist nicht ganz so farbenfroh, aber mindestens genauso schön wie bei Traders, der Sphärensound und die Sticksteuerung sind sogar etwas besser ausgefallen. Egal, denn amüsieren kann man sich hier wie dort hervorragend – wie schon damals bei „M.U.L.E."... (md)



Subtrade (Amiga)

Subtrade
Boeder/Century

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	61%	–	–	60%
Sound:	72%	–	–	65%
Steuerung:	78%	–	–	75%
Motivation:	76%	–	–	76%
Urteil:	74%	–	–	72%
Preis (DM)	79,–	–	–	99,–

Für Fortgeschrittene

Wild West World

Die beiden „Bundesliga Manager" Werner Krahe und Jens Onnen fabrizierten Ende 1990 diese originelle Handelssimulation für Digi-Cowboys – und brachten all ihre bekannten Qualitäten ein...

Man bekommt es hier also mit einem komplett deutschen Wildwest-Spektakel zu tun, das trotz der ungewöhnlichen Thematik vor Realismus und Komplexität nur so sprüht: Ein oder zwei Computer-Rancher wollen innerhalb von 20 Spieljahren zum angesehensten Bürger der Umgebung aufsteigen. Dafür wird zunächst ein Schwung Landparzellen eingekauft, den man je nach Eignung als Rinderfarm, Bergwerk oder Ackerland bewirtschaftet. Dann beginnt das große Feilschen um Wagen, Werkzeuge, Huftiere, Cowboys und Minenarbeiter, wobei die computergesteuerten Verhandlungspartner zähe Burschen sind. Der Warenumschlag wird nach alter Westernsitte durch Wagentrecks erledigt, die zwischen den (drei) Städten, Indianersiedlungen und den eigenen Ländereien hin und her kutschieren. Gelegentlich zieht der Rechner auch Überschwemmungen, Feuersbrünste, Indianerüberfälle, schwankende Marktpreise und bestechliche Sheriffs aus der Platine. Teilweise kann man sich dagegen durch das Anheuern von Banditen schützen – daß damit das eigene Ansehen wieder sinkt, muß man halt in Kauf nehmen. Last not least gibt's zur Abrundung kleine Actioneinlagen wie Treck-Überfälle oder Pistolenduelle.

Die Maussteuerung verrichtet trotz der imposanten Menüfülle ihre Dienste ohne Murren, der Sound glänzt mit stilechter Countrymusik und zahlreichen, nicht immer passenden Effekten. Die streckenweise etwas unübersichtliche, durchweg in satten Erdtönen gehaltene Grafik hat nette Digi-Portraits, eine Landkarte und viele Bilanzen zu bieten. Fazit: Eine wirtschaftliche Pioniertat, die auch heute noch überzeugt! (md)

Wild West World
Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	59%	–	–	61%
Sound:	68%	–	–	63%
Steuerung:	70%	–	–	70%
Motivation:	77%	–	–	77%
Urteil:	74%	–	–	74%
Preis (DM)	119,–	–	–	119,–

Variabel: 5 Stufen

Reif für die Besiedlung der Kampfinsel?

DIE BLUE BYTE COMPETITION

Für kampfflüsterne Strategen stellen die Blaubeißer aus Mülheim an der Ruhr ja schon seit längerem eine der ersten Adressen in Deutschland dar – aber bekanntlich ist alles steigerungsfähig!

Auf unseren akuten Fall angewandt, heißt das zunächst einmal „Battle Isle II". Die sehnlich erwartete Fortsetzung der digitalen Erfolgsstory spielt in der fernen Zukunft und kann mit einer ganzen Reihe von hochinteressanten neuen Features aufwarten: Maximal sieben Strategen dürfen mitmachen und auf den größer gewordenen Karten nun auch Gebäude, Straßen, Schienen und Kanäle errichten. Am Screen erscheinen gleichzeitig bis zu 400 Einheiten, darunter 55 neue Panzer, Schiffe und Flugzeuge. Die Hintergrundstory wird von Animationssequenzen erläutert, die sich durch das ganze Spiel ziehen, dazu wird jetzt das Wetter simuliert, Vektor- und Raytracing-Grafiken sorgen für eine bessere Präsentation und und und. Am PC soll das Wunderwerk noch vor Weihnachten erscheinen, die Amigaversion folgt im Februar 1994.

Der zweite Streich aus Mülheim kommt schon etwas früher und hört auf den Namen „Die Siedler". Zwei Jahre Entwicklungszeit haben die Programmierer gebraucht, um eine bis ins Detail ausgefeilte Iso-Welt zu erschaffen, bei der in der höchsten Ausbaustufe stolze 64.000 Personen die von den ein oder zwei Spielern aufgebauten Reiche bevölkern. Doch aller Anfang ist bescheiden: Man sucht sich zunächst ein hübsches Plätzchen für sein Schloß, legt ein Wegenetz an und sorgt durch die Vergabe von Aufträgen an die verschiedenen Handwerker dafür, daß inmitten der idyllischen Berge, Wälder und Seen allmählich ein blühendes Gemeinwesen entsteht.„

Neugierig geworden? Kein Problem, denn sowohl die traumhaft präsentierte Wirtschaftssimulation der realistischen Art als auch die zweite Kampfinsel könnt Ihr gewinnen! Dafür verlangen wir von Euch bloß die richtige Antwort auf folgende Preisfrage:

WIE HEISST DER „HISTORISCHE" ABLEGER VON „BATTLE ISLE"?

Auf die Lösung müßt Ihr schon selber kommen, ansonsten geben wir Euch aber noch ein paar taktische Tips: Die Antwort gehört samt lesbarem Absender auf ein Postkärtchen, das uns spätestens am 31.12.1993 (Einsendeschluß!) erreicht – außerdem wären wir für einen Hinweis auf das gewünschte Spiel bzw. Computersystem dankbar. Ausgeschlossen sind der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Blue Byte und die Arbeitssklaven des Joker Verlags. Allen anderen wünschen wir die richtige Lösungsstrategie und natürlich viel Glück!

DIE PREISE

15 X „BATTLE ISLE II" FÜR PC

15 X „DIE SIEDLER" FÜR AMIGA

20 X POSTER, T-SHIRTS UND BUTTONS FÜR JEDEN

JOKER VERLAG
„BLUE BYTE COMPETITION"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

PREISAUSSCHREIBEN

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

KAMPFPREISE! — THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 34121 KASSEL

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3,5"	Amiga
7th Guest (CD-ROM)	114,- D	
Abandoned Places 2	* 74,- D	58,- D
Alone in The Dark	94,- D	
Arabian Nights		48,- D
B.A.T. 2	78,- D	72,- D
Bards Tale Constr.	62,- D	48,- D
-Trilogy (BT 1-3)	72,- E	
Bazooka Sue	* 72,- D	* 75,- D
Betrayal at Krondor	74,- D	
Captive	28,- E	
Cruise f.a.Corpse	68,- D	48,- D
Crusaders of Dark	84,- D	
Curse of Enchantia	68,- D	68,- D
D-Generation	42,- D	42,- D
Dark Queen o.Krynn	78,- D	
Darklands	79,- E	
Darkseed 1.5	49,- D	72,- D
DSA	78,- D	72,- D
Die Schöne u.Biest	71,- D	
Dune 2	58,- D	54,- D
Dungeon Master	66,- D	
Elvira 2 Jaws of C	45,- D	45,- D
Eye of Beholder 1	79,- D	66,- D
Eye of Beholder 2	74,- D	74,- D
Eye of Beh 3 Dtsch	* 74,- D	
Flashback	64,- D	58,- D
Forgotten Castle	* 78,- D	
Freddy Pharkas DV	59,- D	
Gateway 2	68,- E	
Goblins 2	64,- D	64,- D

	PC 3,5"	Amiga
Heimdall	74,- D	
Inca	84,- D	
Indiana Jones 3	78,- D	64,- D
Indiana Jones 4	79,- E	74,- E
Ishar 2	59,- D	53,- D
Jonathan	74,- D	74,- D
Kathedrale	35,- D	
KGB	39,- D	39,- D
Kings Quest 6	72,- D	
Kings Q.6 CD Rom	78,- E	
Lands of Lore DV	*** 57,- D**	
Laura Bow 2	66,- D	
Legends o.Kyrandia	68,- D	66,- E
Les Manley Lost LA	54,- D	
Lord of The Rings	64,- D	68,- D
Lord of The Ring 2	66,- D	
Lost in Time	74,- D	
Lost Secr.of Rainf.	* 64,- D	
Lure of Temptress	59,- D	
Maniac Mansion 2	81,- D	
Might and Magic 3	78,- D	64,- D
Might and Magic 4	78,- D	
Might and Magic 5	81,- D	
Monkey Island 2	74,- D	74,- D
Police Quest 3	64,- D	
Prophecy	* 67,- D	
Prophecy of Shadow	78,- D	* 64,- D
Quest for Glory 3	62,- D	
Return o.t.Phantom	* 87,- D	

	PC 3,5"	Amiga
Rex Nebular	79,- D	
Ringworld Revenge	66,- D	
Rome AD 92	64,- D	48,- D
Secret Monkey Isl.	78,- D	64,- D
Shadow o.t. Comet	78,- D	
Shadowlands	54,- D	54,- D
Sherlock Holmes	74,- D	
Space Hulk	79,- D	* 62,- D
Space Qu 1-4 Comp	79,- E	
Space Quest 5	62,- D	
Spelljammer	66,- E	
Star Trek	78,- D	* 49,- D
The Krystal	37,- D	27,- D
Ultima 5		79,- E
Ultima 6		29,- D
Ultima 7	78,- D	
-Data Forge of Vir.	42,- D	
Ultima 7-2 Serp.Is.	78,- D	
-Data Silver Seed	42,- D	
Ultima Trilogy 2	72,- D	
Ultima Underworld	69,- D	
Ultima Underw. 2	69,- D	
Unlimited Adventures	68,- E	
Waxworks	79,- D	59,- D
Ween	84,- D	64,- D
Whales Voyage	69,- D	64,- D
Whales Voy. A 1200		59,- D
Willy Beamish	66,- D	79,- D
Worlds of Legend	59,- E	49,- E

ACTION/ARCADE

	PC 3,5"	Amiga
Agony		28,- D
Alien 3		* 47,- D
Alien Breed 2		* 47,- D
Alien Breed	* 54,- D	
Alien Breed SE 92		24,- D
Battletoads	* 48,- D	
BC Kid		48,- D
Beavers		48,- D
Blaster		46,- D
Blues Brothers	27,- D	
Body Blows	54,- D	48,- D
Body Blows Galact.		* 48,- D
Budokan	32,- D	32,- D
Chaos Engine		49,- D
Chuck Rock		39,- D
Chuck Rock 2		48,- D
Double Dragon 3		25,- D
Dyna Blaster	64,- D	48,- D
Electro Body	33,- D	
Elvira Arcade Game	34,- D	36,- D
Emerald Mine		39,- D
Emerald Mine 2		38,- D
Emerald Mine 3 Pro		39,- D

	PC 3,5"	Amiga
Fire And Ice	* 54,- D	48,- D
First Samurai	68,- D	
Gravity Force		24,- D
HOH		53,- D
Human Race Standal	54,- D	54,- D
Humans	48,- D	48,- D
Jurassic Park	* 63,- D	* 54,- D
Lemmings 2	74,- D	58,- D
Lion Heart		52,- D
The Lost Viking	75,- D	62,- D
McDonald Land	* 54,- D	48,- D
Morph		49,- D
One step beyond	47,- D	47,- D
P.P.Hammer		25,- D
Pinball Dreams	57,- D	48,- D
Pinball Fantasies		54,- D
Pinball Wizard		18,- D
Popul.+Promis.Land	* 39,- D	* 39,- D
Prince of Persia	* 32,- D	* 32,- D
Prince of Persia 2	66,- D	
Project X		27,- D
Putty		48,- D
Risky Woods	48,- D	54,- D

	PC 3,5"	Amiga
Robocop 3		48,- D
Sindbad+Thr.o.Falc.	15,- D	19,- D
Sleepwalker	44,- D	48,- D
Speedball 2		23,- E
Steel Empire	44,- D	48,- D
Street Fighter 2	* 59,- D	54,- D
Superfrog		48,- D
Take a Break Pinb.	66,- D	
Tearaway Thomas		48,- D
Terminator 2	* 29,- D	* 29,- D
Trex	42,- D	48,- D
Traps n Treasures		48,- D
Troddlers	44,- D	44,- D
Turrican 3		* 59,- D
VGA	54,- D	48,- D
Uridium 2		* 59,- D
Walker		57,- D
WWF Wrestling 2	46,- D	48,- D
Xenobots	69,- D	
Yo! Joe!	* 59,- D	53,- D
Zool	42,- D	42,- D
Zool 2		* 49,- D

SONSTIGES/ZUBEHÖR

	PC 3,5"	Amiga
10 Intellig.Games	78,- D	
3D Construct. 2.0	119,- D	119,- D
4D Sports Boxing	23,- E	23,- D
Awesome	* 65,- D	* 65,- D
A.McGuinness Pool B.	48,- D	48,- D
Award Winners	59,- D	55,- D
Bill's Tomato Game		59,- D
Bitmap Brothers 1	54,- D	54,- D
Bund.Man.Prof 2.0	65,- D	65,- D
Castles o.Dr.Brain	59,- D	59,- D
Cheat'Em up 4.0		* 32,- D
Chess Mania 5 Bill.	* 45,- D	
Cisco Heat		22,- D
Crazy Cars 2	32,- D	
Daily Cov.Girl Pak	29,- D	29,- D
Deluxe P.4.5 AGA		184,- D
Dream Team Cont.	66,- D	68,- D
Eishockey Manager	78,- D	72,- D
Fatty Bear	* 68,- E	
Football Manager 3	18,- D	
Formula One GP	85,- D	79,- E

	PC 3,5"	Amiga
Games - Winter Ed.	66,- D	
Global Gladiators		52,- D
Goal !	* 53,- D	49,- D
Grand Prix unlimit.	39,- D	
Greatest Comp.	48,- D	54,- D
Hardball 3	66,- E	
Hattrick!	* 75,- D	* 63,- D
Hyperspeed	38,- D	
Intern.Open Golf	67,- D	* 61,- D
Jaguar XJ 220		32,- D
Jordan in Flight	75,- D	
Links 386 Pro	98,- D	
-Banff Spr.(386)	39,- D	
-Firestone	36,- D	
Lothar Matthäus	* 63,- D	58,- D
Lotus 3	59,- D	48,- D
Lotus Compil.(1-3)		49,- D
Manchester United	27,- D	27,- D
Megarace		68,- D
NCAA Basketball	34,- D	

	PC 3,5"	Amiga
NFL Coach O.Football	* 78,- D	
NHL Hockey	*** 77,- H**	
Nigel Mansells WC	39,- D	39,- D
Penthouse Hot Numb.	33,- D	33,- D
PGA Tour Golf Plus	64,- D	62,- D
-Courses	38,- D	38,- D
Premier Manager	35,- D	35,- D
Road Rash		54,- D
Sensi.Soccer 92/93	54,- D	48,- D
Skat 93	66,- D	
Soccer Kid		**68,- H**
Space Legends	69,- D	62,- D
Strip Poker 2	25,- D	22,- D
Strip Poker Deluxe	22,- D	32,- D
Terminator 2 Chess	* 67,- D	
Tri.Pursuit deluxe	66,- D	
Trivial Pursuit	* 32,- D	* 32,- D
WWF Wrestling	* 29,- D	29,- D
Zero		* 48,- D

STRATEGIE/SIMULATION

	PC 3,5"	Amiga
1869	74,- D	62,- D
1990 93er Edition		* 35,- D
A-Train	87,- D	73,- D
-Construction Set	42,- D	42,- D
AA - War i.t.skies	84,- D	64,- D
Aces of T. Pacific	63,- D	
- Mission Disk 1	48,- E	
Aces over Europe D	*** 69,- D**	
Air Warrior	98,- D	78,- D
Airbus A 320	63,- D	62,- D
Airbus A 320 Amer.	88,- D	88,- D
B 17 Flying Fortr.	98,- D	62,- D
Battle Chess 4000	62,- D	
Battle Team	69,- D	64,- D
-Battleisle Data 2	48,- D	48,- D
Burning Steel	74,- D	
-Data 1 America	36,- D	
-Data 2 Supersch.	36,- D	
Burntime	* 74,- D	* 62,- D
Castles	64,- D	48,- D
-Data Disk	28,- D	28,- D
Castles 2	62,- D	
Chessmaster 3000	59,- E	
Chessm.Pro CD ROM	84,- D	
Chuck Y.Air Combat	66,- D	
Civilization	89,- D	75,- D
Comanche	84,- D	
-Mission Disk 1	45,- D	
Combat Air Patrol		* 58,- D
Compl.Chess System	78,- D	
Das Boot	82,- D	36,- D
Desert Strike		58,- D
Die Siedler		* 77,- D
Discovery	79,-	
Dogfight	88,- D	* 78,- D
Empire Deluxe	78,- E	
Erben des Throns	72,- D	66,- D

	PC 3,5"	Amiga
F 117A Nighthawk	98,- D	* 45,- D
F 15 Str. Eagle 3	84,- D	
F 17 Challenge		28,- D
Falcon 3.0	98,- D	
-Mission Disk 1	54,- D	
-Miss.Disk 2 MiG29	* 54,- D	
Fields of Glory	84,- D	
Flight of Intruder		32,- D
Flugsimulator 5.0	* 125,- D	
Global Effect	64,- D	64,- D
Go Simulator	78,- D	
Gunship 2000	98,- D	62,- D
Gunship 2000 Disk	54,- D	
Hannibal	74,- D	62,- D
Harrier Jump Jet	84,- D	
High Command	79,- E	
History Line 14-18	74,- D	74,- D
Incredible Machine	66,- D	
Lethal Weapon	44,- D	44,- D
Mad News	* 77,- D	* 62,- D
Mad TV	74,- D	62,- D
Morph	39,- D	
Mega-Lo-Mania	72,- D	
Monopoly	75,- D	* 69,- D
On The Road	68,- D	68,- D
Pacific Strike	* 79,- D	
Patton strike back	39,- E	
Perfect General	78,- D	69,- D
-Data Disk	39,- D	39,- D
Pirates Gold	* 84,- D	
Pirates!	39,- D	39,- D
Populous 2	69,- D	68,- D
Powermonger	66,- D	48,- D
Privateer	*** 79,- D**	
Prehistorik	71,- D	
Railroad Deluxe	* 75,- D	
Railroad Tycoon		39,- E
Reach f.t.skies	38,- D	49,- D

	PC 3,5"	Amiga
Realms	78,- D	
Red Baron	62,- D	39,- D
-Mission Disk 1	45,- E	
Robosport		66,- D
SWOTL kompl.CD ROM	84,- E	
Shuttle		54,- D
Siege	59,- E	
-Data Dogs of War	42,- E	
Sim Ant	78,- D	78,- D
Sim City Deluxe	78,- D	78,- D
Sim Earth	84,- D	78,- D
Sim Life	79,- D	73,- D
Space Crusade	68,- D	29,- D
Special Forces	39,- E	59,- E
Starlord	* 98,- D	
Steigenberg. Hotelm.	54,- D	48,- D
Strike Commander	79,- D	
Str.Comm.+Speech	112,- D	
-Speech	39,- D	
-Tact.Operation 2	* 31,- D	
Syndicate	74,- D	57,- D
Task Force	84,- D	
Theatre of War	66,- D	
Transarctica	54,- D	54,- D
V for Victory 3	* 81,- D	
V for Victory 4	69,- E	
Viking Fields	78,- D	62,- D
Wall Str. Manager	75,- D	
Warlords 2	77,- E	
Waxworks	16,- D	16,- D
Wild West World	34,- D	
Wing Comm Edition	79,- D	
WC 2 + Speech	68,- D	
WC 2 Sp.Op 1+2 zus	48,- D	
Wing Com.Academy	61,- D	
X-Wing	66,- E	
X-Wing DV	79,- D	
-Mission Disk 1	39,- E	

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar 1 = englische Version 2 = Spiel ganz in Deutsch 8 = Handbuch in Deutsch. Irrtum und Lieferung vorbehalten • Preise für Amiga, PC und C64 gegen Nachnahme. Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Lieferung per Vorkasse. Bar, V-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zuzüglich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr •

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: 34121 Kassel, Ludwig-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453 | Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer, Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 71-5 20 18 68

HAPPY SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131

Telefon: 02307/13241

Für Sie am Telefon: Karin Demand

Geschäftszeiten:

Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

	PC	AMIGA
1869	76,- DV	64,- DV
1990 93er Edition		* 35,- DV
3D Construct. 2.0	114,- DV	114,- DV
7th Guest (CD-ROM)	119,- DH	
A-Train	87,- DV	73,- DV
-Construction Set	41,- DV	41,- DV
AA - War i.t.skies	84,- DH	63,- DH
Abandoned Places 2	* 76,- DV	60,- DV
Aces of T. Pacific	64,- DH	
- Mission Disk 1	46,- EV	
Aces over Europe D	* 69,- DV	
Addams Family		29,- DH
Air Warrior	87,- DH	75,- DH
Airbus A 320	64,- DV	64,- DV
Airbus A 320 Amer.	83,- DH	83,- DH
Alien 3		* 47,- DH
Alien Breed 2		* 47,- DH
Alien Breed	* 53,- DH	
Alien Breed SE 92		26,- EV
Alone in The Dark	80,- DV	
Acostica	* 64,- DV	* 66,- DV
Apocalypse		* 49,- DH
Arabian Nights		58,- DV
Award Winners	61,- DH	55,- DH
B 17 Flying Fort.	88,- DH	64,- DH
Ballistic Diplomac.		38,- DV
Bards Tale Constr.	58,- DH	58,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	67,- DH	
Battle Chess 2	59,- DH	56,- DH
Battle Chess 4000	62,- DH	
Battle Team	70,- DH	63,- DH
-Battleisle Data 2	48,- DH	48,- DH
BC Kid		60,- DH
Beavers		57,- DH
Betrayal at Krondor	73,- DV	
Bitmap Brothers 1	54,- DH	54,- DH
Black Sect	* 81,- DH	* 69,- DH
Blaster		47,- DH
Blues Brothers	27,- DH	
Body Blows	54,- DH	48,- DH
Body Blows Galact.		* 47,- DH
Budokan	* 33,- DH	* 33,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	63,- DV	63,- DV
Burning Steel	74,- DV	
-Data 1 America	36,- DV	
-Data 2 Supersch.	36,- DV	
Burntime	* 75,- DV	* 64,- DV
Buzz Aldrin	84,- DH	
Car and Driver	70,- DH	
Castles 2	63,- DH	
Castles o.Dr.Brain	35,- DV	35,- DV
Championsh.Man. 93	66,- DH	66,- DH
Chaos Engine		49,- DH
Cheat'Em up 4.0		* 32,- DV
Chess Mania 5 Bill	* 86,- DV	
Chessmaster 3000	60,- EV	
Chessmas.Pro CD ROM	97,- DH	
Chuck Rock		39,- DH
Chuck Rock 2		47,- DH
Chuck Y.Air Combat	64,- DV	
Civilization	89,- DV	76,- DV
Clash of Steel	71,- EV	
Comanche	82,- DV	
-Mission Disk 1	46,- DV	
Combat Air Patrol		* 59,- DH
Compl.Chess System	79,- DV	
Cruise f.a Corpse	59,- DV	59,- DV
Crusaders of Dark	81,- DV	
Curse of Enchantia	61,- DH	61,- DH
Cyber Race	* 79,- DV	
D-Generation	42,- DH	42,- DH
Daily Cov.Girl Pak	29,- DH	29,- DH
Dark Queen o.Krynn	78,- DV	
Darklands	39,- EV	
Darkmere	* 83,- DH	* 73,- DH
Darkseed 1.5	49,- DV	
DSA	76,- DV	70,- DV
Daughters of Serpe.	73,- DV	* 73,- DV
-CD ROM	* 74,- DV	
Death Knig.o.Krynn	77,- DV	65,- DV
Delivery Agent		37,- DV
Deluxe P.4.5 AGA		184,- DV
Der Patrizier	74,- DV	65,- DV
-CD ROM	83,- DV	
Desert Strike		60,- DH
Die Schöne u. Biest	77,- DV	
Die Siedler		* 77,- DV
Dogfight	87,- DH	* 67,- DH
Dragon's Lair 3	78,- DH	72,- DH
Dune 2	59,- DV	53,- DV
Dungeon Master	60,- DV	
Dungeon M./Chaos S		59,- DH
Dyna Blaster	66,- DH	60,- DH
Eco Quest	39,- DH	
Eishockey Manager	78,- DV	72,- DV
Elvira 2 Jaws of C	39,- DV	39,- DV
Empire Deluxe	77,- EV	
Epic	66,- DH	60,- DH
Erben des Throns	74,- DV	68,- DV
Eye of Beholder 2	75,- DV	75,- DV

	PC	AMIGA
Eye of Beh 3 Dtsch	* 77,- DV	
F 15 Str. Eagle 3	87,- DH	
F 17 Challenge		28,- DH
F-19 Stealth Fight	49,- DH	25,- DH
Falcon 3.0	87,- DV	
-Mission Disk 1	54,- DH	
-Miss.Disk 2 MiG29	* 54,- DH	
Fallen Empire	84,- DV	79,- DV
Fantastic Worlds	69,- DH	69,- DH
Fields of Glory	87,- DH	
Fire And Ice	* 54,- DH	48,- DH
First Samurai	50,- DH	
Flight of Intruder		32,- DH
Flugsimulator 5.0	* 124,- DV	
Forgotten Castle	* 77,- DV	
Formula One GP	88,- DH	39,- EV
Freddy Pharkas DV	59,- DV	
Gateway	59,- EV	
Gateway 2	60,- EV	
Global Gladiators		51,- DH
Go Simulator	79,- DH	
Goal !	* 59,- DH	53,- DH
Goblins 2	86,- DV	67,- DV
Graham Taylor Socc.	64,- DH	60,- DH
Gunship 2000	87,- DH	66,- DH
Gunship 2000 Data	53,- DH	
Hannibal	73,- DV	63,- DV
Hardball 3	62,- EV	
Harrier Jump Jet	89,- DH	
Hattrick!	* 75,- DV	* 63,- DV
Heimdall	29,- DV	
Hexuma	79,- DV	79,- DV
High Command	78,- EV	
History Line 14-18	75,- DV	75,- DV
Homey the clown	73,- DH	
Human Race Standal	53,- DV	53,- DV
Humans	49,- DH	49,- DH
Inca	89,- DV	
Incredible Machine	65,- DV	
Indiana Jones 4	82,- DV	76,- DV
Intern.Open Golf	65,- DH	* 59,- DH
Ishar 2	59,- DV	53,- DV
Jaguar XJ 220		20,- DH
John Barnes Soccer		25,- DH
Jonathan	75,- DV	75,- DV
Jordan in Flight	75,- DH	
Jurassic Park	* 64,- DV	* 53,- DV
KGB	39,- DH	39,- DH
Kings Quest 6	75,- DV	
Kings Q.6 CD Rom	78,- DH	
Lands of Lore DV	* 59,- DV	
Laura Bow 2	65,- DV	
Legend of Valour	79,- DV	79,- DV
Legends o.Kyrandia	65,- DV	65,- DV
Leisure S. Larry 5	66,- DV	66,- DV
Lemmings 2	75,- DH	80,- DH
LHX Attack Chopper	* 29,- DH	
Links 386 Pro	88,- DH	
-Banff Spr.(386)	40,- DH	
-Bountiful	36,- DH	
Lion Heart		53,- DH
Lord of The Rings	65,- DH	59,- DH
Lord of The Ring 2	67,- DH	
Lords of Power	* 77,- DH	* 71,- DH
Lost in Time	78,- DV	
The Lost Viking	77,- DV	66,- DV
Lothar Matthäus	* 64,- DV	59,- DV
Lotus 3	59,- DH	47,- DH
Lotus Compil.(1-3)		52,- DH
Mad News	* 77,- DV	* 63,- DV
Manchester United	27,- DH	27,- DH
Maniac Mansion 2	82,- DV	
McDonald Land	* 54,- DH	47,- DH
Might and Magic 3	77,- DV	64,- DV
Might and Magic 4	77,- DV	
Might and Magic 5	81,- DV	
Monkey Island 2	77,- DV	77,- DV
Monopoly	74,- DV	* 69,- DV
Morph		49,- DH
Mortal Kombat	* 59,- DH	* 54,- DH
NCAA Basketball	39,- DH	
NFL Coach O.Footb.	* 78,- DH	
NHL Hockey	* 77,- DH	
On The Road	60,- DV	60,- DV
One step beyond	46,- DH	46,- DH
Overdrive		* 49,- DH
Pacific Strike	* 79,- DH	
Patriot	77,- DH	
Patton strike back	39,- EV	
Penthouse Hot Numb.	36,- DV	36,- DV
Penthouse Deluxe	* 54,- DV	* 54,- DV
Pinball Dreams	59,- DH	48,- DH
Pinball Fantasies		56,- DH
Pirates Gold	* 84,- DV	
Pirates!	34,- DH	34,- DH
Police Quest 3	66,- DV	
Popul.+Promis.Land	* 39,- DH	* 39,- DH
Populous 2	70,- DH	60,- DH
Powermonger	62,- DH	60,- DH
Premier Manager	35,- DH	35,- DH

	PC	AMIGA
Prestige Collect.	67,- DH	
Prince of Persia	32,- DH	32,- DH
Prince of Persia 2	67,- DH	
Privateer	* 79,- DV	
Project X		27,- DH
Prophecy	* 66,- DH	
Protector	71,- DH	
Putty		48,- DH
Quest for Glory 3	66,- DV	
Railroad Deluxe	* 76,- DH	
Reach f.t.skies	59,- DH	54,- DH
Red Baron	66,- DV	39,- DH
-Mission Disk 1	48,- EV	
Return o.t.Phantom	* 87,- DV	
Rise of The Dragon	39,- DH	
Robosport		66,- DH
Rome AD 92	66,- DH	60,- DH
Sabre Team	77,- DH	65,- DH
Sensi.Soccer 92/93	53,- DH	48,- DH
Seven Cit.o.Gold 2	* 63,- EV	
Shadow o.t. Comet	83,- DV	
Shadowcaster	* 77,- DH	
Sherlock Holmes	77,- DV	
Shuttle		53,- DH
Siege	61,- EV	
-Data Dogs of War	41,- EV	
Sim Ant	78,- DV	78,- DV
Sim City Deluxe	78,- DV	78,- DV
Sim Life	80,- DV	74,- DV
Soccer Kid		60,- DH
Space Crusade	60,- DH	29,- DH
Space Hulk	82,- DH	* 65,- DH
Space Legends	70,- DH	63,- DH
Space Qu.1-4 Comp.	79,- EV	
Space Quest 4	66,- DV	59,- DV
Space Quest 5	66,- DV	
Spaceward Ho!	79,- DV	
Special Forces	39,- EV	39,- EV
Star Trek	79,- DV	* 73,- DV
Starlord	* 89,- DH	
Steel Empire	65,- DH	60,- DH
Steigenbg. Hotelm.	54,- DV	48,- DV
Street Fighter 2	* 59,- DH	53,- DH
Strike Commander	82,- DH	
-Speech	41,- DH	
-Tact.Operation 2	* 35,- DH	
Stunt Island	87,- DV	
Superfrog		47,- DH
Syndicate	77,- DV	64,- DV
Take a Break Pinb.	64,- DV	
Task Force	85,- DH	
Team Yankee		29,- DH
Terminator 2	* 29,- DH	* 29,- DH
Terminator 2 Chess	* 65,- DH	
Terminator 2029	73,- EV	
-Operation Scour	44,- EV	
Thunderhawk	39,- DH	39,- DH
Tornado	77,- DH	
Transarctica	53,- DV	53,- DV
Traps n Treasures		60,- DH
Tri.Pursuit deLuxe	67,- DV	
Trolls	48,- DH	48,- DH
Trolls Amiga 1200		48,- DH
Turrican 3		* 59,- DH
Twilight 2000	85,- DV	
Ultima 5		39,- EV
Ultima 6		39,- DH
Ultima 7	79,- DV	
-Data Forge of Vir	45,- DH	
Ultima 7-2 Serp.Is.	77,- DH	
-Data Silver Seed	42,- DH	
Ultima Trilogy 2	71,- DH	
Ultima Underworld	72,- DH	
Ultima Underw. 2	72,- DH	
Uridium 2		* 59,- DH
V for Victory	66,- EV	
V for Victory 2	66,- EV	
V for Victory 3	* 78,- DH	
V for Victory 4	70,- EV	
Viking Fields	79,- DH	61,- DH
Walker		59,- DH
Wall Str. Manager	77,- DV	
War in the Gulf	73,- DH	68,- DH
Warlords 2	77,- EV	
Ween	84,- DV	66,- DV
Whales Voyage	69,- DV	63,- DV
Wing Comm. Edition	85,- DH	
WC 2 + Speech	68,- DH	
WC 2 Sp.Op 1+2 zus.	49,- DH	
Wing Com.Academy	62,- DH	
Worlds of Legend	50,- EV	50,- EV
WWF Wrestling	29,- DH	29,- DH
WWF Wrestling 2	65,- DH	60,- DH
X-Wing	69,- EV	
X-Wing DH	79,- DH	
-Mission Disk 1	40,- EV	
Xenobots	71,- DH	
Zeppelin	* 75,- DH	
Zool	42,- DH	42,- DH
Zool 2		* 48,- DH

Superpreise Händleranfragen erwünscht Superpreise

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM

Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse

Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB

* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Fax: 0 23 81/44 02 40
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Händleranfrage erwünscht

Super Preise • Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

AMIGA

Sonderangebote

Project X	27,- DH
Flight of Intruder	32,- DH
Jack Nicklaus Golf	32,- DH

Tip des Monats

Alien Breed 2	* 47,- DH
Burntime	* 64,- DV
Body Blows Galact.	* 47,- DH

1869	63,- DV	Dogfight	* 75,- DH	Lotus Compil.(1-3)	49,- DH	Sim Life	73,- DV
3D Construct. 2.0	117,- DV	Double Dragon 3	25,- DH	Mad News	* 65,- DV	Sindbad+Thr.o.Falc.	19,- DH
A-Train	72,- DV	Dune	56,- DV	McDonald Land	40,- DH	Soccer Kid	59,- DH
-Construction Set	43,- DV	Dune 2	54,- DV	Megamax	59,- DH	Space Crusade	25,- DH
Abandoned Places 2	58,- DV	Dyna Blaster	60,- DH	Microp.Master Golf	39,- DH	Space Hulk	* 64,- DH
Airbus A 320	62,- DV	Eishockey Manager	71,- DV	Might and Magic 3	64,- DV	Space Legends	63,- DH
Airbus A 320 Amer.	80,- DH	Elvira 2 Jaws of C.	44,- DV	Monkey Island 2	75,- DV	Space Quest 1	39,- DH
Alien 3	* 43,- DH	Epic	61,- DH	More Lemmings Data	26,- DH	Special Forces	39,- EV
Alien Breed 2	* 43,- DH	Erben des Throns	67,- DV	Morph	44,- DH	Star Trek	* 73,- DV
Alien Breed SE 92	24,- EV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Mortal Kombat	* 54,- DH	Steel Empire	46,- DH
Anstoss	* 66,- DV	F 17 Challenge	28,- DH	On The Road	40,- DV	Steigendg. Hoteln	48,- DV
Arabian Nights	59,- DV	Fallen Empire	82,- DV	One step beyond	46,- DH	Street Fighter 2	53,- DH
Austerlitz	15,- EV	Flashback	59,- DV	Overdrive	* 49,- DH	Superfrog	47,- DH
B 17 Flying Fortr.	63,- DH	Flight of Intruder	32,- DH	Passing Shot	19,- DH	Syndicate	58,- DV
Ballistic Diplomat	37,- DV	Formula One GP	39,- EV	Penthouse Hot Numb.	34,- DV	Tearaway Thomas	45,- DH
Bards Tale Constr.	57,- DH	Galaxy Force	15,- DH	Pinball Dreams	48,- DH	Tetris	48,- DH
Battle Team	63,- DH	Goal!	50,- DH	Pinball Fantasies	54,- DH	Their Finest Hour	67,- DH
-Battleisle Data 2	45,- DH	Goblins 2	65,- DV	Pinball Wizard	18,- DH	-Mission Disk	29,- DH
Black Sect	* 69,- DH	Greatest Comp.	55,- DV	Pirates!	29,- DH	Transarctica	52,- DV
Blastar	46,- DH	Gunship 2000	64,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH	Traps n Treasures	59,- DH
Body Blows	44,- DH	Hannibal	63,- DV	Populous 2 Plus	63,- DH	Triple Action 5	55,- DH
Body Blows Galact.	* 47,- DH	Hattrick!	* 63,- DV	Premier Manager	35,- DH	Trivial Pursuit	* 32,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	62,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Prince of Persia	32,- DH	Trolls	45,- DH
Burntime	* 64,- DV	Human Race Scandal	54,- DV	Project X	27,- DH	Turrican 3	* 59,- DH
Championsh.Man.93	60,- DH	Humans	49,- DH	Putty	49,- DH	Ultima 5	35,- EV
Chaos Engine	48,- DH	Indiana Jones 4	74,- DV	Quiwi	18,- DV	Ultima 6	39,- DH
Cheat'Em up 4.0	* 32,- DV	Ishar 2	54,- DV	Railroad Tycoon	39,- EV	Uridium 2	* 59,- DH
Chuck Rock 2	49,- DH	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Rainbow Collection	26,- DH	USS John Young 2	39,- DH
Cisco Heat	32,- DH	Jaguar XJ 220	22,- DH	Reach f.Skies	49,- DH	Viking Fields	59,- DH
Civilization	74,- DV	Jonathan	75,- DV	Red Baron	39,- DH	Walker	59,- DH
Combat Air Patrol	* 58,- DH	Jurassic Park	* 52,- DV	Risky Woods	51,- DH	War in the Gulf	71,- DH
Conquistador	67,- DV	KGB	79,- DH	Sabre Team	65,- DH	Whales Voyage	66,- DV
-Data	33,- DV	Legend of Valour	79,- DV	Secret Monkey Isld	66,- DV	Wing Commander DV	79,- DV
Crazy Cars 3	48,- DH	Legends o.Kyrandia	64,- DV	Sensi.Soccer 92/93	47,- DH	Wicked	59,- DH
Curse of Enchantia	62,- DH	Lemmings 2	59,- DH	Shadowlands	34,- DV	Wolfpack	29,- DH
Daily Dou.Girl Pok	29,- DH	Lethal Weapon	66,- DH	Shuttle	53,- DH	WWF Wrestling	29,- DH
DSA	69,- DV	Lords of Power	* 72,- DH	Silent Service 2	76,- DH	WWF Wrestling 2	59,- DH
Deluxe P.A.S AGA	189,- DV	The Lost Viking	66,- DV	Sim Ant	77,- DV	Yo! Joe!	52,- DH
Der Patrizier	62,- DV	Lothar Matthäus	58,- DV	Sim City Deluxe	79,- DV	Zool	43,- DH
Die Siedler	* 77,- DV	Lotus 3	49,- DH	Sim Earth	77,- DH	Zool 2	* 48,- DH

PC

Sonderangebote

Darkseed 1.5	49,- DV
Maupiti Island	19,- DH
Mega-Lo-Mania	39,- DV

Tip des Monats

Aces over Europe D	* 69,- DV
Freddy Pharkas DV	59,- DV
Wing Com.Academy	62,- DH

1869	75,- DV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Maupiti Island	22,- DH	Spelljammer	65,- EV
7th Guest (CD-ROM)	116,- DH	Eye of Beh 3 Dtsch	75,- DV	Mega-Lo-Mania	39,- DV	Star Trek	79,- DV
A-Train	87,- DV	F 15 Str. Eagle 3	85,- DH	Might and Magic 4	77,- DH	Starlord	* 90,- DH
-Construction Set	43,- DV	Falcon 3.0	85,- DV	Might and Magic 5	81,- DV	Steel Empire	63,- DH
Aces of T. Pacific	62,- DH	-Miss.Disk 2 MIG29	* 52,- DH	Monkey Island 2	75,- DV	Steigendg. Hoteln	54,- DV
- Mission Disk 1	25,- EV	Fields of Glory	85,- DH	NHL Hockey	* 77,- DH	Stormovik	24,- DH
Aces over Europe D	* 69,- DV	First Samurai	52,- DH	Nigel Mansells WC	79,- DH	Street Fighter 2	* 59,- DH
Airbus A 320	62,- DH	Flashback	65,- DV	One step beyond	46,- DH	Strike Commander	80,- DH
Airbus A 320 Amer.	88,- DH	Flugsimulator 5.0	* 127,- DV	Pacific Strike	* 79,- DH	Str.Comm.+Speech	116,- DH
Alien Breed	* 54,- DH	Football Manager 3	77,- DV	Patton strike back	39,- EV	-Speech	39,- DH
Alone in The Dark	80,- DV	Forgotten Castle	* 77,- DV	Penthouse Hot Numb.	34,- DV	-Tact.Operation 2	* 35,- DH
Anstoss	* 66,- DV	Formula One GP	85,- DH	Pinball Dreams	37,- DH	Stunt Island	87,- DV
Bards Tale Constr.	57,- DH	Freddy Pharkas DV	59,- DV	Pirates Gold	* 81,- DV	Syndicate	75,- DV
-Trilogy (BT 1-3)	49,- DH	Gateway 2	48,- EV	Pirates!	29,- DH	Take a Break Pinb.	63,- DV
Battle Chess 2	37,- DH	Go Simulator	79,- DH	Police Quest 3	61,- DV	Task Force	83,- DH
Battle Chess 4000	63,- DH	Goal !	* 56,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH	Thunderhawk	77,- DH
Battle Team	78,- DH	Goblins 2	82,- DV	Populous 2	69,- DH	Tornado	75,- DH
-Battleisle Data 2	45,- DH	Hannibal	75,- DV	Prince of Persia	32,- DH	Transarctica	52,- DV
Bazooka Sue	* 75,- DV	Hardball 3	64,- EV	Prince of Persia 2	68,- DH	Tri.Pursuit deLuxe	65,- DV
Betrayal at Krondor	75,- DH	Hattrick!	* 74,- DV	Privateer	* 79,- DV	Trolls	45,- DH
Body Blows	54,- DH	Heimdall	35,- DV	Protostar	72,- DH	Twilight 2000	81,- DV
Bund.Man.Prof 2.0	62,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Quest for Glory 3	64,- DV	Ultima 7	79,- DV
Burning Steel	75,- DV	Human Race Scandal	54,- DV	Railroad Deluxe	76,- DH	-Data Forge of Vir	43,- DH
-Data 1 America	36,- DV	Humans	49,- DH	Red Baron	64,- DV	Ultima 7-2 Serp.Is	79,- DH
-Data 2 Superschl.	36,- DV	Inca	82,- DV	-Mission Disk 1	25,- EV	-Data Silver Seed	42,- DH
Burntime	* 74,- DV	Incredible Machine	61,- DV	Return o.t.Phantom	* 89,- DV	Ultima Trilogy 2	69,- DH
Car and Driver	78,- DH	Indiana Jones 4	79,- DV	Rise of The Dragon	39,- DH	Ultima Underworld	69,- DH
Carriers at War	74,- EV	Ishar 2	59,- DV	Risky Woods	57,- DH	Ultima Underw. 2	69,- DH
-Construction Kit	66,- EV	Jack Nicklaus Golf	* 32,- DH	Secret Weap.of LW	77,- EV	V for Victory 3	* 82,- DH
Chuck Y.Air Combat	62,- DV	Jurassic Park	* 63,- DV	SWOTL kompl.CD ROM	81,- EV	V for Victory 4	69,- EV
Civilization	89,- DV	Kathedrale	25,- DV	-He 162	37,- EV	Viking Fields	79,- DH
Comanche	79,- DV	Kings Quest 6	74,- DV	Sensi.Soccer 92/93	51,- DH	Wall Str. Manager	76,- DV
-Mission Disk 1	45,- DV	Kings Q.6 CD Rom	78,- DH	Seven Cit.o.Gold 2	* 64,- EV	War in the Gulf	75,- DH
Compl.Chess System	79,- DV	Lands of Lore DV	* 59,- DH	Shadowcaster	* 78,- DH	Whales Voyage	69,- DV
Cruise f.a.Corpse	59,- DV	Legends o.Kyrandia	64,- DV	Shadowlands	34,- DV	Willy Beamish	66,- DH
Crusaders of Dark	79,- DV	Lemmings 2	75,- DH	Sherlock Holmes	75,- DV	Wing Comm. Edition	79,- DH
Darkseed 1.5	49,- DV	LHX Attack Chopper	* 39,- DH	Sim Ant	77,- DH	WC 2 + Speech	64,- DH
Der Patrizier	74,- DV	Links 386 Pro	88,- DH	Sim City Archit.2	35,- DH	WC 2 Sp.Op 1+2 zus	* 49,- DH
-CD ROM	81,- DV	-Hyatt	36,- DH	Sim City Deluxe	79,- DV	Worlds of Legend	49,- EV
Die Schöne u.Biest	76,- DV	-Innisbrook (386)	39,- EV	Sim Life	81,- DV	WWF Wrestling 2	65,- DH
Dune 2	59,- DV	Lords of Power	* 78,- DH	Space Hulk	82,- DH	X-Wing	69,- EV
Dungeon Master	59,- DV	Lost in Time	79,- DV	Space Legends	78,- DH	X-Wing DH	79,- DH
Eishockey Manager	77,- DH	The Lost Viking	74,- DV	Space Qu.1-4 Comp	79,- EV	-Mission Disk 1	39,- EV
Electro Body	33,- DV	Lothar Matthäus	* 63,- DV	Space Quest 5	64,- DV	Xenobots	78,- DH
Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	Mad News	* 77,- DV	Spaceward Ho!	72,- DV	Yo! Joe!	* 58,- DH
Empire Deluxe	97,- EV	Maniac Mansion 2	81,- DV	Special Forces	79,- EV	Zool	42,- DH

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar -Vorbestellung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)
DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

MICRO MAGIC

Heiße Spiele – Starke Preise

***** TEL. 02371 - 36330 *****

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

	PC	Amiga
1869	75,- DV	63,- DV
3D Construct. 2.0	116,- DV	115,- DV
4D Sports Driving	25,-	25,- DH
7th Guest (CD-ROM)	119,- DH	
A-Train	68,- DV	73,- DV
-Construction Set	42,- DV	42,- DV
AA - War i.t.skies	83,- DH	62,- DH
Aces of T. Pacific	64,- DH	
- Mission Disk 1	46,- EV	
Aces over Europe D	* 69,- DV	
Airbus A 320	64,- DV	64,- DV
Airbus A 320 Amer.	82,- DH	82,- DH
Alien 3		*46,- DH
Alien Breed 2		* 48,- DH
Alien Breed	* 54,- DH	

Privateer PC * 79,- DV

	PC	Amiga
Alien Breed SE 92		25,- EV
Alone in The Dark	79,- DV	
Anstoss	* 65,- DV*	65,- DV
Assassin		49,- DH
Award Winners	59,- DH	53,- DH
B 17 Flying Fortr.	87,- DH	65,- DH
B.A.T. 2	79,- DV	73,- DV
Bards Tale Constr.	59,- DH	59,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	58,- DH	
Battle Chess	24,- DH	24,- DH
Battle Chess 2	59,- DH	56,- DH
Battle Chess 4000	64,- DH	
Battle Team	71,- DH	64,- DH
-Battleisle Data 2	47,- DH	47,- DH
Bazooka Sue	* 74,- DV*	74,- DV
Betrayal at Krondor	72,- DV	
Bills Tomato Game		64,- DH
Black Sect	* 82,- DH*	70,- DH
Blastar		46,- DH
Blues Brothers	27,- DH	
Body Blows	53,- DH	47,- DH
Body Blows Galact.		* 48,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	64,- DV	64,- DV
Burning Steel	75,- DV	
-Data 1 America	36,- DV	
-Data 2 Superschl.	36,- DV	
Burntime	* 78,- DV*	64,- DV
-Mission Disk 1	43,- DH	43,- DH
Captive	25,- DH	
Car and Driver	72,- DH	
Carriers at War	75,- EV	
-Construction Kit	65,- EV	
Castles 2	63,- DH	
Castles o.Dr.Brain	36,- DV	35,- DV
Chaos Engine		49,- DH
Cheat'Em up 4.0		* 32,- DV
Chuck Rock		36,- DH
Chuck Rock 2		47,- DH

Darkseed 1.5 PC 49,- DV

	PC	Amiga
Chuck Y.Air Combat	83,- DV	
Civilization	89,- DV	75,- DV
Clash of Steel	74,- EV	
Comanche	80,- DV	
-Mission Disk 1	47,- DV	
Combat Air Patrol		* 59,- DH

	PC	Amiga
Fairy Tales	29,- DH	
Falcon 3.0	87,- DV	
-Mission Disk 1	52,- DH	
-Miss.Disk 2 MIG29	* 52,- DH	
Fantastic Worlds	74,- DH	72,- DH
Fed.o.Free Traders		19,- DH
Fields of Glory	87,- DH	
Fire And Ice	* 54,- DH	43,- DH
Flashback	85,- DV	60,- DV
Flugsimulator 5.0	* 126,- DV	
Formula One GP	89,- DH	39,- EV
Freddy Pharkas DV	59,- DV	
Front P.S.Football	64,- EV	
Galaxy Force		15,- DH
Games - Summer Cha	67,- DH	
Games - Winter Cha	66,- DH	
Gateway 2	58,- EV	
Go Simulator	79,- DH	
Goal !	* 59,- DH	52,- DH
Goblins 2	65,- DV	66,- DV
Gunship 2000	67,- DH	65,- DH
Gunship 2000 Data	53,- DH	
Hannibal	76,- DV	64,- DV
Harlequin		29,- DV
Harrier Jump Jet	67,- DH	
Heimdall	29,- DV	
Hexuma	79,- DV	79,- DV
Hired Guns	* 79,- DH*	67,- DH
History Line 14-18	76,- DV	76,- DV
HOI		42,- DH
Human Race Scandal	53,- DV	53,- DV
Humans	49,- DH	49,- DH
Hyperspeed	29,- DV	
Incredible Machine	57,- DV	
Indiana Jones 4	81,- DV	75,- DV
Ishar 2	81,- DV	55,- DV
Jimmy White Snook.	66,- DH	

Str.Comm.+Speech PC 109,- DH

	PC	Amiga
Jonathan	76,- DV	76,- DV
Kathedrale	25,- DV	
Kings of Adventure	79,- DH	65,- DH
Kings Quest 6	75,- DV	
Kings Q.6 CD Rom	77,- DH	
Lands of Lore DV	* 53,- DV	
Laser Squad	29,- DH	
Laura Bow 2	66,- DV	
Legends o.Kyrandia	66,- DV	66,- DV
Legends of Myra	65,- DH	
Leisure S. Larry 5	66,- DV	66,- DV
Lemmings 2	74,- DH	59,- DH
Lethal Weapon	67,- DH	67,- DH
Links 386 Pro	89,- DH	
-Innisbrook (386)	49,- EV	
-Troon North	36,- DH	
Lords of Power	* 78,- DH*	72,- DH
Lords of Time		42,- DH
Lost in Time	77,- DV	
The Lost Viking	76,- DV	65,- DV
Lotus 3	66,- DH	46,- DH
Lotus Compil.(1-3)		52,- DH
Mad News	* 78,- DV*	66,- DV
Maelstrom	* 80,- DV*	70,- DV
Maniac Mansion 2	82,- DV	
Mantis	39,- DH	
Mario w. vermisst	75,- DV	

	PC	Amiga
Prophecy of Shadow	79,- DV*	67,- DV
Quest for Glory 3	86,- DV	
Quiwi	18,- DV	15,- DV
Ragnarok	82,- DV*	76,- DV
Railroad Deluxe	* 75,- DH	
Rampart	61,- DH	61,- DH
Red Baron	66,- DV	39,- DH
-Mission Disk 1	49,- EV	
Return o.t.Phantom	* 67,- DV	
Rex Nebular	39,- DH	
Rome AD 92	66,- DH	60,- DH
Secret Monkey Isld	76,- DV	66,- DV
Secret Weap.of LW	79,- EV	

Jaguar XJ 220 Amiga 20,- DH

	PC	Amiga
SWOTL kompl.CD ROM	84,- EV	
-DO 335	37,- EV	
-P 38	55,- EV	
Sensi.Soccer 92/93	54,- DH	48,- DH
Seven Cit.o.Gold 2	* 84,- EV	
Shadow o.t.Beast 3		39,- DH
Shadowworlds	83,- DV	66,- DV
Sherlock Holmes	76,- DV	
Shuttle		54,- DH
Silent Service 2	75,- DH	75,- DH
Sim City Archit.2	36,- DH	36,- DH
Sim City Deluxe	80,- DV	80,- DV
Sim Earth	82,- DH	78,- DH
Sim Life	80,- DV	74,- DV
Skat 92	61,- DV	
Soccer Kid		61,- DH
Space Hulk	63,- DH*	64,- DH
Space Quest 1		39,- DH
Space Quest 4	86,- DV	59,- DV
Space Quest 5	85,- DV	
Spelljammer	85,- EV	
Spelunx	* 66,- EV	
St.Thomas	* 78,- DV*	66,- DV
Star Trek	79,- DV*	74,- DV
Starlord	* 90,- DH	
Steigendg. Hoteln	56,- DV	50,- DV
Street Fighter 2	* 59,- DH	53,- DH
Strike Commander	79,- DH	
-Speech	41,- DH	
-Tact.Operation 2	* 35,- DH	
Stunt Island	88,- DV	
Super Tetris	49,- EV	49,- EV
Superfrog		48,- DH
Syndicate	78,- DV	63,- DV
Take a Break Pinb.	64,- DV	
Task Force	86,- DH	
Terminator 2	29,- DH	29,- DH
Terminator 2 Chess	* 66,- DH	
Tetris	63,- DH	49,- DH
The Oath		25,- DH
Theatre of War	55,- DH	
Thunderhawk	39,- DH	39,- DH
Transarctica	54,- DV	54,- DV
Traps n Treasures		61,- DH
Tri.Pursuit deLuxe	66,- DV	
Trolls	48,- DH	48,- DH
Turrican 3		* 59,- DH
TV Sports Football	21,- DH	19,- DH
Twilight 2000	84,- DV	
Ultima 7	80,- DV	
-Data Forge of Vir	44,- DH	
Ultima 7-2 Serp.Is	79,- DH	

HAMMERPREISE !

	PC	Amiga
Command HQ	49,- EV	
Compl.Chess System	77,- DV	
Conquestador	66,- DV	66,- DV
-Data	38,- DV	36,- DV
Crusaders of Dark	82,- DV	
Curse of Enchantia	60,- DH	60,- DH
Das Boot	42,- DH	36,- DH
DSA	77,- DV	71,- DV
Das Stundenglas	44,- DV	
Death Knig.o.Krynn	80,- DV	66,- DV
Deluxe P.A.S AGA		185,- DV
Der Patrizier	75,- DV	66,- DV
-CD ROM	84,- DV	
Desert Strike		60,- DH
Die Schöne u.Biest	76,- DV	
Die Siedler		* 78,- DV
Dogfight	55,- DH*	80,- DH
Doodlebug		29,- DH
Double Dragon 3		25,- DH
Dream Team Com.	66,- DH	80,- DH
Dune	36,- DV	36,- DV
Dune 2	80,- DV	54,- DV
Dungeon Master	89,- DV	
Dyna Blaster	69,- DH	62,- DH
Eishockey Manager	79,- DV	72,- DV
Elvira 2 Jaws of C	39,- DV	39,- DV
Empire DeLux	78,- EV	
Entity		61,- DH
Epic	66,- DH	58,- DH
Euro Soccer	29,- DH	29,- DH
Eye of Beholder 1	79,- DV	68,- DV
Eye of Beholder 2	77,- DV	77,- DV
Eye of Bem 3 Dtsch	* 76,- DV	
F 117A Nighthawk	89,- DH*	55,- DH
F 15 Str. Eagle 3	86,- DH	
F-19 Stealth Fight	49,- DH	35,- DH

	PC	Amiga
Mega-Lo-Mania	69,- DV	
Microp.Master Golf	90,- DH	39,- DH
Might and Magic 3	76,- DV	65,- DV
Might and Magic 4	78,- DV	
Might and Magic 5	81,- DV	
Monkey Island 2	77,- DV	77,- DV
Morph		46,- DH
Napoleonics	77,- DH	69,- DH
NHL Hockey	* 76,- DH	
Nicky Boom 2		62,- DV
Nitro		25,- DH
Oblitus	29,- DH	
One step beyond	46,- DH	48,- DH
Overdrive		* 47,- DH
P.P.Hammer		25,- DH
Pacific Strike	* 79,- DH	
Penthouse Hot Numb.	36,- DV	36,- DV
Perfect General	77,- DV	71,- DV
-Data Disk	42,- DH	42,- DH
Pinball Dreams	59,- DH	48,- DH
Pinball Fantasies		57,- DH
Pinball Wizard		16,- DH

Lothar Matthäus * 64,- DV / 59,- DV

	PC	Amiga
Pirates Gold	* 84,- DV	
Pirates!	34,- DH	34,- DH
Police Quest 3	66,- DV	
Populous 2	70,- DH	60,- DH
Populous 2 Plus		65,- DH
Powermonger	63,- DH	60,- DH
Prince of Persia 2	66,- DH	
Project X		27,- DH

Jurassic Park * 64,- DV / * 53,- DV

	PC	Amiga
-Data Silver Seed	42,- DH	
Ultima Trilogy 2	71,- DH	
Ultima Underworld	72,- DH	
Ultima Underw. 2	72,- DH	
Unlimited Adventu.	61,- EV	
Uridium 2		* 59,- DH
USS John Young	35,- DH	
USS John Young 2		29,- DH
V for Victory 3	* 75,- DH	
V for Victory 4	69,- EV	
Wall Str. Manager	78,- DV	
War in the Gulf	72,- DH	67,- DH
Wayne Gretzky 3	80,- EV	
Ween	83,- DV	65,- DV
Wing Commander	43,- DH	27,- EV
Wing Comm. Edition	84,- DH	
WC 2 + Speech	63,- DH	
WC 2 Sp.Op 1+2 zus.	49,- DH	
Wing Com.Academy	61,- DH	
Wolfpack		39,- DH
Worlds of Legend	51,- EV	51,- EV
WWF Wrestling	29,- DH	29,- DH
WWF Wrestling 2	67,- DH	61,- DH
X-Wing	69,- EV	
X-Wing DH	78,- DH	
-Mission Disk 1	40,- EV	
Xenobots	71,- DH	
Yo! Joe!	* 60,- DH	54,- DH
Zeppelin	* 77,- DV	
Zool	42,- DH	42,- DH
Zool 2		* 47,- DH

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse;
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

Sport &

Was Sport und Politik miteinander zu tun haben, wollt Ihr wissen? Fragt doch einfach unseren Bundespräsidenten Karl-Heinz Rummenigge, der Euch antworten würde: „Nicht umsonst haben die Abgeordneten des FC Joker die beiden Genres in eine Legislaturkabine gelegt!" Kleiner Scherz am Rande, Sport und Politik sind sich tatsächlich nicht halb so fremd, wie das auf den ersten Blick scheinen mag. Nicht umsonst gibt es hier wie dort organisierte Verbände bzw. Parteien, nicht umsonst unterscheidet man hüben wie drüben zwischen Verlierern und Siegern. Und in ihren strategischen Bildschirmvarianten gleichen sich die Brüder dann schon fast wie Zwillinge... Mag sich das Ziel also auch thematisch unterscheiden, letzten Endes verbindet der gemeinsame Weg die Jäger nach Medaillen und Trophäen bzw. Ämtern und Titeln. Wer würde allen Ernstes bestreiten wollen, daß etwa der Manager eines hochkarätigen Fußballclubs die gleichen Fähigkeiten mitbringen muß wie ein Kanzler oder Minister? Die Programmierer entsprechender Games jedenfalls bestimmt nicht, sie verlangen vom Spieler jeweils eine gehörige Portion Ellenbogenmentalität (erlaubt ist nahezu alles, man darf sich bloß nicht erwischen lassen), gesundes Konkurrenzdenken und natürlich ein geschicktes Händchen im Umgang mit dem leidigen Geld. Wenn man es genau nimmt, haben wir es hier nämlich mit einer Abart der Wirtschaftssimulationen zu tun.

Kevin Toms legendärer „Football Manager" war Mitte der 80er eines der ersten Computerspiele, die das enorme Potential des Genres zu nutzen wußten, nicht von ungefähr mauserte sich das Programm praktisch über Nacht zum Megaseller. Ebenfalls noch auf 8-Bit-Rechnern wie dem 64er oder Speccie geboren, konnte der 1988 erschienene Nachfolger dann auch auf Amiga, Atari ST und PC Erfolge feiern. Wenn wir nachfolgend trotzdem nicht weiter auf die Serie eingehen, so liegt es daran, daß die ersten beiden Teile längst vergriffen sind, während der vom Frühsommer 1993 datierende „Football Manager 3" (ohne Kevins Mitarbeit) bestenfalls als böswillige Karikatur durchgeht – vor dieser „Managerkrankheit" kann nur gewarnt werden!

Weil ja nun nichts so erfolgreich ist wie der Erfolg, wird es kaum verwundern, daß der britische Pionier einen ganzen Rattenschwanz von Nachahmern hinter sich herzog. Wir beschränken uns hier auf die Vorstellung der deutschen Platzhirsche „Bundesliga Manager Prof." und „Anstoß" nebst ein paar spielerisch recht über-

& Politik

zeugenden, wenn auch meist ärmlich präsentierten Teamkollegen wie etwa „Starbyte Supersoccer", Gremlins „Premier Manager" und natürlich den „Player Manager" der „Kick-Off"-Kicker von Anco. Doch Fußball ist bekanntlich nur die halbe Welt, wo bleibt der Rest? Wo bleibt er eigentlich wirklich, denn bei den strategischen Versoftungen anderer Sportarten sieht's eher düster aus. Zumindest wenn man mal vom „Eishockey Manager" absieht, mit dem Software 2000 die bisher einzige Knobel-Simulation für flotte Kufenflitzer abgeliefert hat, die sich sehen und spielen lassen kann. Für etwas exotischere Körper- bzw. Geistesertüchtigungen ist „Tom Landry Strategy Football" sicher ein würdiger Vertreter, denn zum einen erwirbt sich die amerikanische Massenrauferei auch hierzulande immer mehr Anhänger, zum anderen konnte Merit Software eine durchaus gefällige Umsetzung liefern.

Politsimulationen sind am Computer bisher nicht in so großem Umfang verankert – zu vage scheint das „Regelwerk" der Hohen Staatskunst, als daß man es so ohne weiteres in einen spielerischen Rahmen pressen könnte. Dennoch datieren die ersten Versuche bis tief in die 80er Jahre zurück; „Armageddon Man" etwa (bzw. die neuere Variante „Global Commander"), vor allem aber „Balance of Power", dessen 1990er-Update eigentlich nur das Pech hatte, schon bald von der Weltpolitik überholt zu werden. Schnee von gestern, die Sonne unseres Sonderhefts bescheint statt dessen Matthew Stibbes zeitloses Debutwerk „Imperium", welches das Regieren ins Weltall verlagert und mit Elementen der klassischen Konfliktsimulation garniert. „Shadow President" und „Crisis in the Kremlin" hingegen spiegeln die Politik aus Sicht der (teilweise ehemaligen) weltlichen Supermächte wider. Zwar konnten weder der US-Präsident noch der russische Parteichef in allen Belangen überzeugen, als Paradebeispiele für das Genre waren sie aber dennoch unverzichtbar. Unverzichtbar fanden wir auch zwei von der Präsentation her recht karge, spielerisch dafür um so tiefgründigere Politiker aus deutschen Landen: Bei „1990" handelt es sich um den ersten ernstzunehmenden Versuch einer Parteien- und Wahlkampfsimulation, „Ars Regnandi" geht darüber sogar noch hinaus und fordert den Digi-Kanzler auf allen Gebieten der Staatsführung.

Tja, ob Ihr nun mehr nach runden Ledern oder ledernen Sesseln strebt, bleibt Euch überlassen – aber überlaßt die berufstypischen Magengeschwüre in Gottes Namen den „echten" Politikern und Sportmanagern! (jn)

Bundesliga Manager Professional

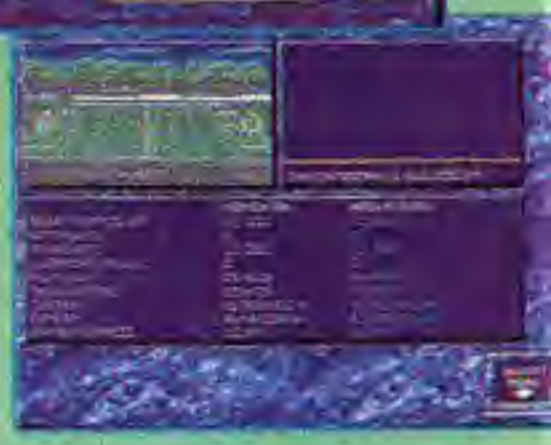
Welche Einleitung könnte einem Programm gerecht werden, das zu den meistverkauften aller Zeiten gehört? Sagen wir einfach, es sei eine Software-Legende – herausragend selbst in einem Sonderheft voller Legenden!

Um ein paar Takte zur Historie werden wir hier also nicht herumkommen, zumal vor Jahren schon der „unprofessionelle" Vorgänger Kultstatus unter den Digi-Fußballern genoß. Diese rundum aufgebohrte Variante schossen, äh, schoben die Kicker von Software 2000 dann zur Jahreswende 91/92 nach, seither bemühen sich unzählige Nachahmer, dem Tabellenführer den Rang abzulaufen. Gelungen ist das bisher freilich selbst im europäischen Ausland noch keinem, dort kickt man seinen Verein allerdings unter anderem Namen und gegen einheimische Teams von den Amateuren ins Balltreter-Oberhaus. Bliebe noch zu erwähnen, daß inzwischen allerlei Torszenen- und Editor-Disks durch die Shops dribbeln; auch eine leicht modifizierte Version 2.0 (mehr Schwierigkeitsgrade, aktuelle Vereinsdaten usw.) hat der norddeutsche Hersteller bereits auf den Platz geschickt.

Genug geschwafelt, schließlich warten Freud' und Leid der Saison schon ungeduldig auf ein bis vier hoffnungsfrohe Manager. Sie dürfen das Training für Angriff, Mittelfeld und Verteidigung gesondert handhaben, sich dabei auf Schwerpunkte wie Kondition oder Taktik festlegen und die Mannschaftsaufstellung mit ihren drei vorgegebenen Grundstrukturen (defensiv, aggressiv und normal) per Hand beliebig umbauen. Doch all das ist erst die halbe Miete, denn zusätzlich wollen die Finanzen verwaltet sein – etwa indem man Sponsoren verpflichtet, Spielergehälter aushandelt, das Stadion vernünftig ausbaut, Eintrittspreise reguliert oder den Transfermarkt im Auge behält. Und hatten wir schon die vielen Statistiken, Bilanzen und Tabellen erwähnt, die Zeitungsmeldungen am Schluß des Spiels, die vier Pokalwettbewerbe (von DFB bis UEFA) oder die tatsächlich alternden Akteure?

So schwer es fällt, bei diesem sportlichen Geniestreich nicht in pure Schwärmerei abzugleiten, so unmöglich ist es, hier sämtliche Optionen auch nur annähernd komplett aufzulisten. Ja, selbst die für sich genommen nur ganz nette Optik schlägt die Genrekonkurrenz locker 2:0 – wo andere Fußballmanager bloß mit dem tristen Charme einer Textverarbeitung dienen können, bietet der „Bulima" auflockernde Bildchen und vor allem kleinformatige, aber sehr realistisch animierte Torszenen. Okay, die Akustik mit der akzeptablen Titelmelodie und dem Stadionraunen ist kaum der Rede wert, und trotzdem wird man von diesem Spiel auch in Jahren noch reden. Und sei es nur wegen seiner unerreicht prägnanten Maus/Icon-Steuerung... (jn)

Für Trikot-Werbung mit Joker muß man verdammt gut sein! (VGA)



Ja, wo laufen sie denn? (Amiga)

Bundesliga Manager Prof.
Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	62%	62%	–	63%
Sound:	36%	–	–	36%
Steuerung:	85%	85%	–	86%
Motivation:	90%	90%	–	91%
Urteil:	86%	84%	–	87%
Preis (DM)	99,–	99,–	–	99,–

Variabel: 2 bzw. 5 Stufen (V 2.0)

Amiga Drei Disks, recht lange Ladezeiten, läuft ohne Torszenen auch mit 512 KB.

ST Zwei Disketten, abgesehen vom Null-Sound wie die Amigaversion.

C64 Nur der originale „Bundesliga Manager" ist erhältlich.

PC Geräuscheffekte nur mit EMS, unterstützt Soundblaster.

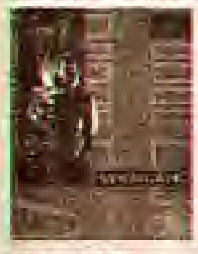
ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airbourne Ranger	- - A
Alone in the Dark	(L P) -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Castles	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Amon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decisive B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(L P) -
Europe Ablaze	- - A
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	- P -
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Fairy Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Goldragon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gem	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Interceptor 3	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms of England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Lambert von Montreville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Clubbook)	(L P) -
Mean Streets	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Millennium 2.2	L - -
[illegible] Warrior	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Rotox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	L P -
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Pamp.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Sokoban	- - A
Sorcerian	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 201 - Spring Br.	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 - Forge Of Virtue	L P -
Ultima Underworld 1	L P -
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
Veil Of Darkness	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Pamp.)	- - A
Waxworks	L P -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Wizkid	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckt: Titel voll neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!



1 **SYNDICATE**
PC dV 94.95
AM dV 79.95

2 **X-WING**
PC dA 94.95

3 **PINBALL DREAMS**
PC dA 69.95
AM dA 69.95

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. MANIAC MANSION 2 dV	—	99.95
5. INDIANA JONES 4 dV	89.95	89.95
6. STRIKE COMMANDER dA	—	99.95
7. DUNE 2 dA	69.95	79.95
8. EISHOCKEY MANAGER dV	89.95	94.95
9. PATRIZIER der dV	79.95	79.95
10. LEMMINGS 2 - THE TRIBES dA	79.95	89.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an -natürlich kostenlos- oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

NEU: ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit d. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

1869 dV	79.95
a train dV	99.95
airbus a320 us edition dA	99.95
ambermoon dA	84.95
another world dA	69.95
b 17 flying fortress dA	84.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle isle (batt. isle+data) dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
campaign dV	74.95
chaos engine dA	64.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
creatures 2 dA	69.95
curse of enchantia dV	89.95
desert strike dA	79.95
dragon wars dV	59.95
dune 2 dA	69.95
dune dV	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 2 dA	84.95
fate gates of dawn dV	79.95
fire & ice dA	74.95
flashback dV	69.95
goal dV	69.95
goblins 2 dV	79.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	84.95
history line 1914-1918 dV	89.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
jonathan dV	94.95
legends of valour dV	87.95
lemmings 2 the tribes dA	79.95
lemmings dA	69.95
lionheart dA	49.95
lost vikings dV	84.95
lotus compilation (1 2 3) dA	69.95
lure of the temptress dV	79.95
m 1 tank platoon dA	79.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
one step beyond dA	59.95
patrizier der dV	79.95
penthouse hot numbers dA	44.95
pga golf plus dA	79.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
populous 2 dA	79.95
premier manager dA	69.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 cd vers. dV	89.95
shadowlands dA	79.95
silent service 2 dA	84.95
sim city de luxe dA	94.95
sim earth dV	89.95
sim life dV	94.95
soccer kid dA	79.95
space crusade incl. mission d. dA	79.95
space legends dV	84.95
starbyte collection no. 2 dV	79.95
streetfighter 2 dA	74.95
tennis cup 2 dA	69.95
their finest hour dA	79.95
transarctica dA	69.95
ultima 5 dA	79.95
ultima 6 classic dA	49.95
walker dA	74.95
worm dV	79.95
whales voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95
zak mc kracken dV	69.95

IBM-PC

a train construction set dV	49.95
a train dV	99.95
aces of the pacific edition dA	94.95
airbus a 320-europe dA	89.95
alone in the dark dV	94.95
betrayal at krondor dV	99.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
buzz aldrin: race into space dA	99.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
falcon 3.0 (mission 5.01) dA	99.95
fields of glory dA	109.95
flashback dA	84.95
freddy pharkas dV	94.95
goals dA	79.95
gunship 2000 dA	99.95
history line dV	89.95
inca dV	99.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
indiana jones 4 dV	89.95
kings quest 6 dV	99.95
leather goddesses phobos 2 dV	99.95
legacy the dV	109.95
legend of kyrandia dV	74.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost vikings the dV	94.95
maniac mansion 2 dV	99.95
maniac mansion dV	49.95
mario wird vermisst dV	89.95
michael jordan in flight dA	89.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might & magic 5 dV	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 2 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
pinball dreams dA	69.95
populous 2 dA	84.95
prince of persia 2 dA	84.95
ragnarok dV	99.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
schwarze auge das dV	89.95
sensible soccer dA	74.95
shadow of the comet dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim life dV	94.95
space hulk dA	99.95
space quest 5 dV	89.95
spaceward ho! für windows dV	89.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
strike commander dA	99.95
strike speech pack dA	49.95
syndicate dV	94.95
task force 1942 dA	104.95
tornado dA	94.95
transarctica dV	69.95
twilight 2000 dV	99.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima trilogie 2 (4,5,6) dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
wall street manager dA	94.95
whales voyage dV	89.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander 2 dV	94.95
wing commander academy dA	84.95
wizardry 7 crusaders d. dark dV	99.95
x-wing dA	94.95

ANKÜNDIGUNGEN

Das Erscheinungsdatum steht vor dem Namen.

AMIGA

1093 e-train construction set dV	49.95
1093 atac dA	84.95
1093 links kurs bay hill club US	49.95
1093 links kurs hyatt dorado US	49.95
1093 links kurs pinehurst US	49.95
1093 prophecy of the shadow dV	84.95
1093 space hulk dA	89.95
1093 war in the gulf dV	84.95
1093 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

1093 abandoned places 2 dA	94.95
1093 aces over europe dV	94.95
1093 burning steel editor US	44.95
1093 cyberrace dV	94.95
1093 darkmere dA	94.95
1093 eye of the beholder 3 dV	94.95
1093 flugsimulator 5 US	134.95
1093 fs5 scenery new york US	84.95
1093 fs5 scenery paris US	84.95
1093 lands of lore dV	79.95
1093 nick faldo golf dV	94.95
1093 pirates gold US	94.95
1093 pirates gold dV	109.95
1093 return of the phantom dV	109.95
1093 seal team dA	94.95
1093 spellcraft aspect of val. dV	89.95
1093 spelunx US	84.95
1093 streetfighter 2 dA	79.95
1093 v for victory 3 dA	94.95
1093 warlords 2 US	94.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM prüfen/überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

captain planet dA	29.95
continental circus dA	19.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
enchanter US	29.95
hunter dA	39.95
olympiad collection US	29.95
waterloo dA	19.95

IBM-PC 3.5

centurion defender of rome dA	34.95
colossus chess x dA	19.95
fairy tale adventure US	29.95
psychic ideas dA	19.95
maupiti island dV	19.95
micro picks US	24.95
olympiad collection US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
railroad tycoon US	39.95
rbi baseball two dA	29.95
serve and volley US	29.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
triple action 5 US	39.95

IBM-PC 5.25

battlechess 2 dA	39.95
bill budges pinball constr. US	29.95
gfl championship football US	19.95
imperium dA	34.95
king of chicago US	39.95
olympiad collection US	29.95
pole position US	19.95
savage empire the US	39.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster vom Creative Tech.

cd-rom drive philips 205	PC 359.95
cd-rom upgrade für cd-rom+sb16	PC 599.95
roland midi sound 2000 sb	PC 899.95
roland sc1 bundle	PC 859.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 asp	PC 499.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen mit netzteil	Paar 29.95
aktiv-boxen mit 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick gravis analog pro	PC 84.95
joystick gravis schwarz	PC 84.95
joystick gravis transparent	PC 94.95
joystick mantis dark	AM 59.95
joystick manta haim	AM 49.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. topstar sv227	PC 39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM 64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC 89.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 1 mb a600	AM 89.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM 57.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

Bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
Bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
Bei Versand per Nachnahme netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt.
Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

_______ □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
_______ □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp _______ □ Kundenmagazin (kostenlos)
bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

Name 51 12/93
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

Starbyte Supersoccer

Premier Manager

Mit diesem Programm wollte Starbyte Ende 1991 dem Tabellenführer „Bundesliga Manager Prof." am schwarzweiß gefleckten Leder flicken – das ist zwar nicht völlig, aber doch recht ordentlich gelungen!

Bis zu sechs Manager können ihren Verein durch acht verschiedene Ligen schleusen, zu denen auch rein fiktive wie die „All Stars European League" gehören. Zunächst beginnt man aber ganz bescheiden mit 15 Ballquälern in der Verbandsliga...

Damit es aufwärts geht, darf man sich am Transfermarkt Verstärkung besorgen und seine Mannen ins Trainingslager schicken, was allerdings viel Zeit verschlingt. Sollte deshalb mal Personalnot auf bestimmten Positionen herrschen, kann das Eigenschaftsprofil einzelner Spieler geändert werden, wodurch man etwa einen Stürmer zum Torwart macht und umgekehrt. Schlägt dagegen das Verletzungspech zu, gibt's den Trick, den Kranken durch eine angebotene Vertragsverlängerung schlagartig wieder gesunden zu lassen. Außerdem muß natürlich Geld in die Vereinskasse, wofür neben den Zuschauereinnahmen vor allem die Werbepartner sorgen – deren sehr unterschiedliche Vertragskonditionen man genau studieren sollte! Darüber hinaus findet man haufenweise Statistiken und Einstellmöglichkeiten für Eintrittspreise, Mannschaftsaufstellung, Spieltaktik und vieles mehr.

Die Höhepunkte jeder Begegnung werden auf Wunsch in kurzen Animationsszenen aus der Vogelperspektive gezeigt. Viel darf man sich davon jedoch nicht versprechen, ähnliches gilt auch für den Rest der (teils völlig stummen) Präsentation. Richtig ärgerlich ist der Verzögerungseffekt beim Öffnen der Menüs, ansonsten kann man mit der (Maus-) Steuerung aber durchaus leben. Technisch wird man also nicht gerade verwöhnt, doch inhaltlich ist Supersoccer tatsächlich super. (md)

Weil nomen bekanntlich gleich omen ist, machte Gremlin seinen Fußball-Strategen nach dem Prinzip Hoffnung namentlich zum „Premier" – im Stadion der Tatsachen herrschen indessen eigene Gesetze...

Und so blieb es letztlich beim Hoffen, die Tabellenführer des Genres konnten die Engländer mit diesem Programm jedenfalls nie ernsthaft gefährden. Dabei ist es bestimmt nicht schlecht: Ein bis vier menschliche Vereinskapitäne dürfen sich hier um den Monitor scharen, um ihren jeweiligen britischen Lieblingsclub aus den Niederungen der 5. Division Schritt für Schritt in die Oberliga der Insel zu führen.

Möglicherweise muß es jedoch gar nicht der Lieblingsclub sein, denn wer sich ordentlich profiliert, bekommt am Ende der Saison auch schon mal Offerten von anderen, besseren Teams. Aber welchem Kader man sich auch widmet, stets stehen neben den Standard-Optionen wie Stadionausbau, Transfermarkt oder Training ganze Aktenordner voller Tabellen und Statistiken zur Verfügung. Das Wühlen darin wird vor allem für die Pedanten zum Genuß, weiß der Premier Manager doch auf nahezu alle Fragen eines erfüllten Kicker-Lebens die passende Antwort: Wie lange waren die eigenen Mannen in der jüngsten Begegnung am Ball? Wie viele Zweikämpfe haben sie gewonnen? Nein, hier bleibt wahrlich nichts im Verborgenen!

Der Preis für soviel Wissen ist eine selbst für die bescheidenen Genreverhältnisse arg bescheidene Präsentation mit Textscreens en gros, Mager-FX und einem mäßigen Titelsound. Und weil auch die Maussteuerung nicht gerade ein Vorbild ihrer Zunft ist, versackte der vermeintliche Premier halt letzten Endes im Mittelfeld. Aber der Nachfolger ist bereits in der (Programmierer-) Kabine, vielleicht schafft er ja den Sprung von der Ersatzbank? (jn)

Starbyte Supersoccer
Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	34%	34%	42%	36%
Sound:	-	-	-	48%
Steuerung:	63%	63%	65%	66%
Motivation:	71%	71%	73%	73%
Urteil:	66%	66%	68%	68%
Preis (DM)	89,-	99,-	49,-	99,-

Variabel: 5 Stufen

Premier Manager
Gremlin

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	19%	19%	-	21%
Sound:	31%	30%	-	33%
Steuerung:	60%	60%	-	61%
Motivation:	68%	68%	-	68%
Urteil:	61%	61%	-	62%
Preis (DM)	Restbestände	Restbestände	-	89,-

Für Geübte

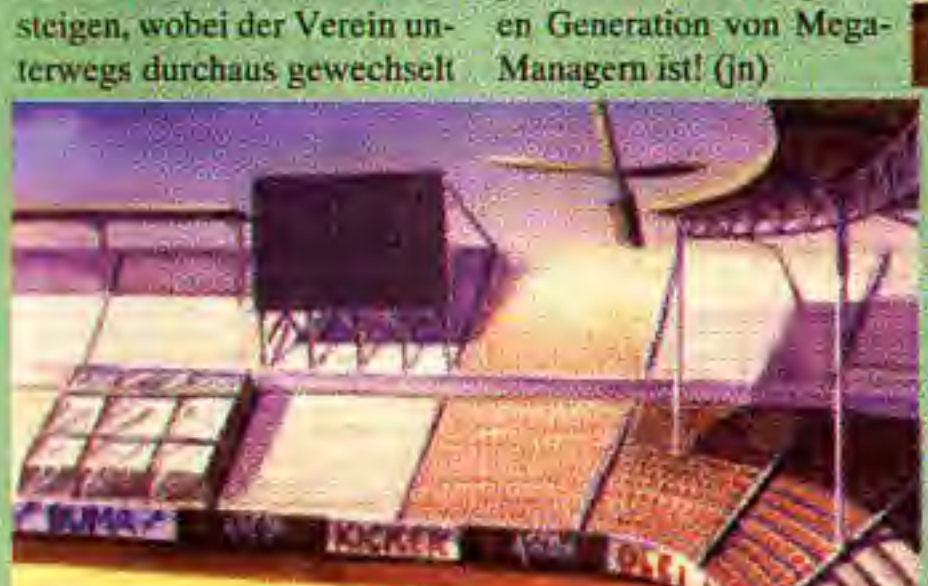
ANSTOSS

Ascons Stratego-Kicker setzt tatsächlich neue Maßstäbe im digitalen Fußballmanagement: Spartanische Präsentation ist Schnee von gestern, fortan wird sich das gesamte Genre an diesem Schöngeist messen lassen müssen!

Die Trendwende belegen nicht nur schicke Screenhintergründe mit beklickbarer Möblierung (der Tresor führt zur Finanzabteilung, die Sitze im Stadion aktivieren die Ausbaufunktionen usw.), sondern in erster Linie die innovative „Match-Regie". Ganz neu ist die angewandte Methode freilich nicht, allerdings kennt man sowas bislang nur aus dem TV: Verschiedene „Kameras" verfolgen das Geschehen am Platz, mal näher herangezoomt, mal im Überblick, während ein gleichzeitig durchlaufender Scrolltext den Kommentar dazu liefert. Schier unglaublich, daß eine solche Präsentations-Power auch noch mit wahren Abgründen von Spieltiefe einhergeht...

Bei der Mannschaftsaufstellung etwa genügt es nicht mehr, einfach bloß elf Kicker auf die Beine zu bringen – nein, da ist z.B. auch ein Elfmeter-Schütze gefragt, und wenn im Team geeignete Führungspersönlichkeiten vorhanden sind, dürfen die Ehrenämter von Libero und Spielmacher ebenfalls vergeben werden. Oder nehmen wir mal die umfangreichen Statistiken, wo neben den üblichen Daten zu Vereinsgeschichte oder Spielerqualität auch brandheiße, entscheidungswichtige Infos zu finden sind. Wer da z.B. feststellt, daß die Kondition seiner Jungs in der zweiten Halbzeit regelmäßig zusammenfällt wie ein Hefekuchen oder daß Tore vor allem während bestimmter Spielphasen fallen, darf daraus getrost praktische Rückschlüsse auf das optimale Training ziehen. Ganz zu schweigen von den vielen Sondereregnissen und Gimmicks, denn mit Multiple Choice-Interviews muß hier ebenso gerechnet werden wie mit einer Einladung ins Sportstudio. Und wer jetzt Stichworte wie Finanzkalkulation, Sponsoren und Transfermarkt vermißt, dem sei versichert, daß derlei Standardfeatures natürlich ebenfalls mit von der Partie sind; in Deluxe-Ausführung, versteht sich.

Wäre als vorletzter Punkt noch zu berichten, daß bei Anstoß sogar das Spielziel eher ungewöhnlich ist, starten die bis zu vier Leder-Strategen doch gleich in der Ersten Liga und müssen innerhalb von 10 Jahren zum Bundestrainer aufsteigen, wobei der Verein unterwegs durchaus gewechselt werden kann. So, fehlt eigentlich nur noch eine Bewertung bzw. die Erklärung, warum sie fehlt: Zum Redaktionsschluß lag eine fertige Version erst für einen Amiga 4000 mit 16 MB vor, welche der vielen Features auf welchen Rechnern (bearbeitet werden A500, A1200, PC und CD-ROM) endgültig realisiert werden können, stand mithin noch nicht hundertprozentig fest. Was hingegen bereits tausendprozentig feststeht, ist, daß dieses Spiel der erste Repräsentant einer völlig neuen Generation von Mega-Managern ist! (jn)



PC Die CD-ROM-Version wird den Spieler noch mit irrer Kommentator-Sprachausgabe während der Begegnungen verblüffen.

Amiga Dank einer geplanten Spezialversion ist damit zu rechnen, daß Besitzer eines 1200ers optionstechnisch die Nase vorne haben werden.

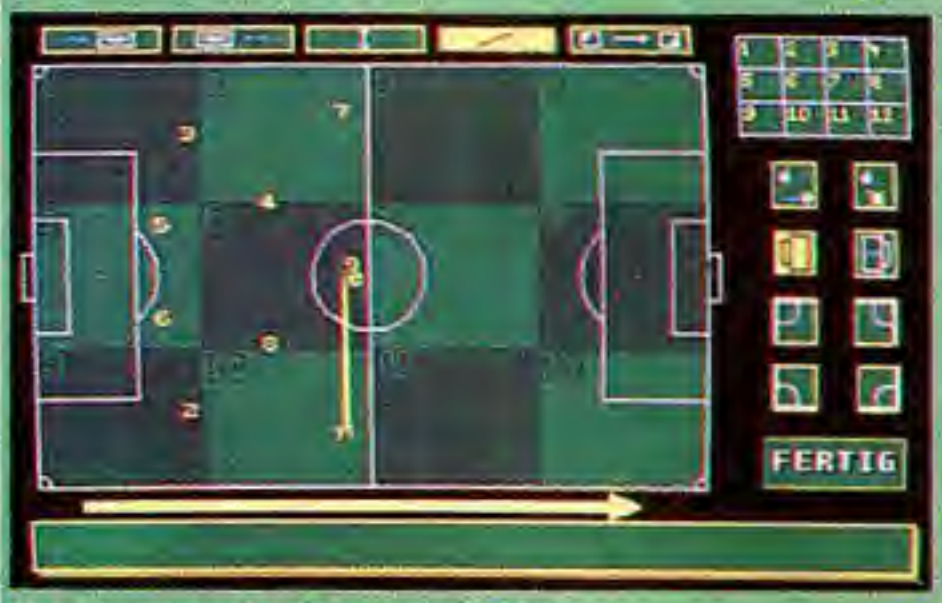
Player Manager

Als Anco anno 1990 den Manager zu Dino Dinis legendärem „Kick Off" vorlegte, wurden die hochgeschraubten Erwartungen eher enttäuscht. Schuld daran war ausgerechnet der zusätzlich eingebaute Actionteil...

Am Managerpart selbst sind eigentlich bloß zwei Dinge kritikwürdig: Er ist ausschließlich für Solisten gedacht, und die Masse des Gebotenen läßt sich nur auf relativ umständliche Weise hinter dem Haupt- und den neun Untermenüs hervorlocken. Aber geben tut es dabei so ziemlich alles, was man überhaupt an Features in ein derartiges Game hineinpacken kann – Spielertransfers, Training, Taktik, Pokalwettbewerbe und statistisches Material ohne Ende.

Bei der (abschaltbaren) Rasenaction wird eine „schnelle" Version angeboten, wo der Manager nur die grundlegende Taktik festlegen und in der Halbzeitpause noch kleinere Korrekturen vornehmen kann; bei der „langsamen" Alternative darf er selbst zum Stick greifen und wahlweise einen bestimmten Spieler oder den gerade im Ballbesitz befindlichen durch die von oben gezeigte Arena jagen. Leider eignet sich auch dieser Spaß bloß für Solo-Kicker, außerdem ist er nach genau fünf Minuten unerbittlich vorbei. Und schließlich muß man sich bereits ganz am Anfang für den gewünschten Modus entscheiden, ein nachträgliches Umschwenken ist nicht vorgesehen.

Somit haben wir es mit einem arg verkümmerten „Kick Off" als Actionteil zu tun, dazu ist die Präsentation des gesamten Spiels ziemlich bescheiden, und über die langwierige Handhabung (Maus/Menüs) wurde ja schon gemeckert. Trotz all dieser Mängel ist das Game aber keineswegs schlecht, denn seine strategischen Elemente sind ebenso umfangreich wie ausgereift. Unbedingt haben muß man es deswegen aber trotzdem nicht... (md)



Der Dino unter den Managern (Amiga)

Player Manager				
ANCO				
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	33%	42%	–
Sound:	17%	19%	21%	–
Steuerung:	59%	59%	45%	–
Motivation:	66%	66%	60%	–
Urteil:	60%	60%	54%	–
Preis (DM)	59,–	59,–	49,–	–
Für Fortgeschrittene				

Tom Landry
STRATEGY FOOTBALL DELUXE

Was für den Laien wie eine sinn- und regellose Prügelei aussieht, ist in Wahrheit Strategie pur – erst recht gilt das, wenn man wie hier bei der eigentlichen Football-Action bloß zuschauen darf.

Ein Programm vom Trainer für Trainer: Tom Landry hat zwischen 1955 und 1989 mit Erfolg diverse Footballteams gecoacht und es dadurch zum amerikanischen Nationalheiligtum gebracht. Ein bis zwei menschliche oder digitale Nachwuchstalente dürfen ihm hier nacheifern und Big Tom auch jederzeit um Rat fragen bzw. sich Vorschläge machen lassen – trotzdem wird man ohne die (vorausgesetzte) Kenntnis der grundsätzlichen Regeln dieser ungewöhnlich komplexen Sportart nicht weit kommen.

Im Prinzip besteht das ganze Spiel aus tausenderlei Menüscreens für die Mannschaftsauswahl, die offensiven und defensiven Formationen, Wind und Wetter, die Replay-Funktion und vor allem die vielen taktischen Winkelzüge beim Passen etc., die im Lieblingssport der Amis möglich sind. Dazwischen sieht man in den schräg von oben gezeigten (abschaltbaren) Actionszenen die praktische Auswirkung seiner Bemühungen, dann darf wieder weitertaktiert werden. Am Optionsangebot ist somit wenig auszusetzen, zumal bei dieser Deluxe-Edition ein neuer Team-Editor eingebaut und alle Features nochmals aufpoliert wurden. Man muß sich nur darüber klar sein, daß Tom Landry weder einen richtigen Action- noch einen Managerteil offeriert und grafisch bzw. akustisch außer der englischen Sprachausgabe bloß gehobene Standardkost geboten wird. Die Maussteuerung spurt jedoch ohne Mucken, und das ist hier ohnehin wichtiger: Auf seinem ureigenen Gebiet ist das Game konkurrenzlos – wer sich dem Strategensport rein strategisch nähern will, hat zu Mr. Landry eigentlich keine ernsthafte Alternative! (mm)

Eielei, wer kriegt das Ei? (VGA)

Tom Landry Strategy Football				
Merit Software				
	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	61%	–	–	63%
Sound:	48%	–	–	69%
Steuerung:	74%	–	–	76%
Motivation:	68%	–	–	71%
Urteil:	66%	–	–	70%
Preis (DM)	99,–	–	–	99,–
Variabel: 2 Stufen				

EISHOCKEY MANAGER

Werner Krahe und Jens Onnen, die beiden Starprogrammierer von Software 2000 sind scheinbar geborene Sieger: Nur anderthalb Jahre nach ihrem „Bundesliga Manager Prof." griffen sie erneut nach den Sternen...

Anspruchsvolles Management!

...und bekamen sie dank diesem Quasi-Nachfolger auch prompt zu fassen! Wie der lederne Vorgänger geriet auch er zum Superhit, nicht zuletzt deshalb, weil eisiges Sportmanagement noch mehr oder weniger Neuland im Entertainmentangebot von Amiga und PC war. Wer es erkunden will, darf zunächst mal unter 48 Teams seinen Lieblingsverein wählen und mittels sechs Schwierigkeitsgraden für maßgeschneiderte Motivation sorgen. Schließlich wäre noch zu klären, ob man in der ersten, zweiten oder der Oberliga das Eis zum Schmelzen bringen möchte – auf Wunsch kann auch die Nationalmannschaft zum Killer-Kader getrimmt werden.

Die Familienähnlichkeit zum berühmten Balltreter ist dabei allenthalben unübersehbar, wurden doch manche Funktionen wie etwa Team-Info oder Stärke-Tabellen nahezu unverändert übernommen. In anderen Punkten dagegen wächst der Sohnemann weit über den Vater hinaus: Hier stehen auch Aktienspekulation oder die Bastelei an wöchentlichen Trainingsplänen im Terminkalender des Sportstrategen, der Stadionausbau wurde wesentlich ausgeweitet, und vor allem kann man nun das eigentliche Match viel stärker beeinflussen, etwa durch beliebiges Austauschen von Spielerblöcken während der laufenden Begegnung. Wem das zuviel Streß verheißt, der aktiviert im Taktikfenster einfach die Automatik-Option und kann bei der Gelegenheit sogar ein paar allgemeine Vorgaben machen (z.B. immer den fittesten Block einsetzen, Wechsel in regelmäßigem Turnus usw.). Ja, selbst Einsatzfreude oder defensiver Geist lassen sich bis ins Detail vorausplanen; in puncto Gameplay läßt der Megaseller also wahrlich keine Wünsche offen.

(Amiga)

Und im handwerklichen Bereich sind die Qualitäten des Erfolgsduos Krahe/Onnen ja ohnehin fast schon sprichwörtlich. Die (nord)deutsche Wertarbeit reicht von der gewohnt übersichtlichen und nahezu narrensicheren Maus-/Iconsteuerung bis zur soliden, für Genre-Verhältnisse sehr ansprechenden Optik. Die vielen Tabellen und Auswahlscreens werden immer wieder von netten Grafiken aufgelockert, und das erfolgreiche Torszenen-Konzept bekam sogar eine Rundum-Politur verpaßt. Beim Kufen-Klassiker flitzen die Akteure nämlich in bildschirmfüllendem Format über die Mattscheibe, was speziell am Amiga sehr fix und realistisch wirkt.

Der eher mäßige Sound aus Titelmusik plus „Stadionatmosphäre" wird somit niemand täuschen können – Eishockey Manager ist ein wahres Prachtstück, das noch lange Zeit die Maßstäbe für sportliche Strategie setzt! Kein Wunder, daß das Game die offizielle Empfehlung des DEB besitzt... (jn)

(VGA)

Eishockey Manager
Software 2000

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	67%	–	–	64%
Sound:	45%	–	–	45%
Steuerung:	88%	–	–	88%
Motivation:	94%	–	–	92%
Urteil:	91%	–	–	90%
Preis (DM)	109,-	–	–	119,-

Variabel: 6 Stufen

Amiga Läßt sich auf HD installieren, läuft am 1200er und gefällt überhaupt einen Tick besser als die DOSen-Version.

PC Unterstützt Soundblaster. Auf schnellen 486ern können die Torszenen Probleme machen – heruntertakten hilft.

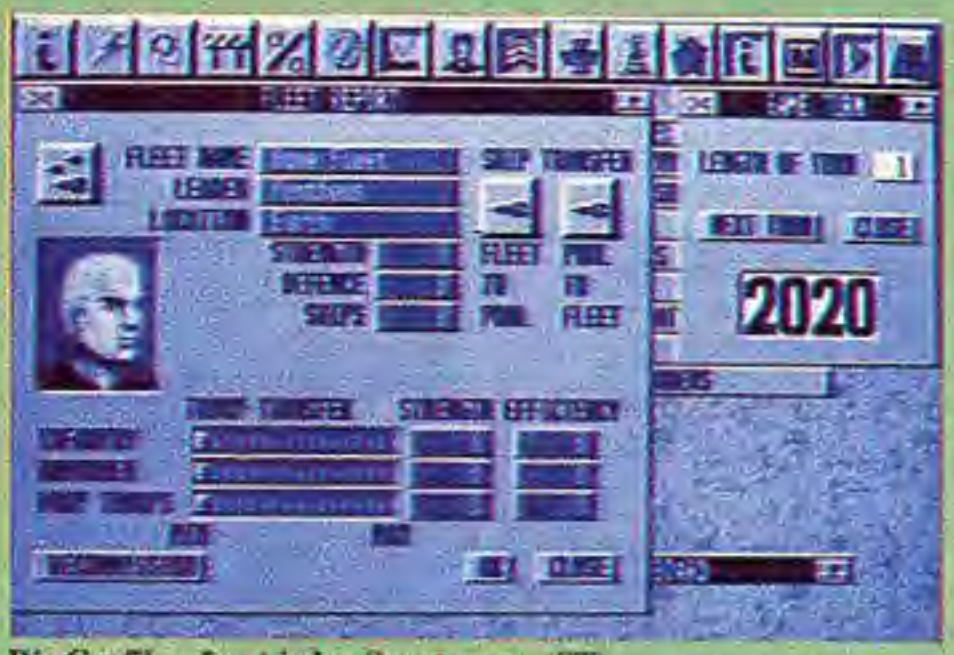
IMPERIUM

Anfänger werden bei Matthew Stibbe grundsätzlich nicht bedient – auch dieses SF-Strategical des englischen Kultdesigners besteht aus einer hochkomplexen Mischung aus Handel, Politik, Diplomatie und Kriegsführung!

Während Matthew den Spieler bei seiner mittlerweile vergriffenen Politsimulation „NAM" in den ziemlich realistisch simulierten Vietnamkrieg schickte, jagt er ihn hier in die Weiten des Alls hinaus. Als Herrscher auf Zeit soll man dort versuchen, seinen Einflußbereich auf die gesamte Galaxis auszudehnen und dabei weder die Digi-Konkurrenz noch die Zufriedenheit des eigenen Volkes aus den Augen zu verlieren. Gewonnen hat der Imperator, wenn es ihm entweder ein Jahrtausend lang gelingt, die alle 50 Jahre stattfindenden Wahlen für sich zu entscheiden – oder die fünf feindlichen Alien-Imperien zu besiegen und so nebenbei sämtliche 100 Welten dieses Universums zu erobern.

Eine Grundvoraussetzung für den Erfolg bildet die kluge Verwaltung der drei Hauptbereiche Militär, Wirtschaft und Diplomatie, wobei der Personalpolitik besondere Bedeutung zukommt: Alle Armeen, Raumflotten oder Botschaften müssen unbedingt mit loyalen Untergebenen ausstaffiert werden, sonst zieht man sich leicht selbst einen unliebsamen Konkurrenten heran. Noch wichtiger ist der gesicherte Nachschub der Droge „Nostrum", die ihrem beneidenswerten Konsumenten die Unsterblichkeit garantiert. Ansonsten sorgt man für die Ausbreitung seines Völkchens, indem man es auf anderen, wirtschaftlich möglichst potenten Planeten ansiedelt; parallel dazu muß als Schutz vor feindlichen Invasoren eine Armee samt Sternenflotte aufgebaut werden – die dazu erforderlichen (astronomischen) Geldsummen holt man über Steuergelder und sorgfältig gepflegte Wirtschaftsbeziehungen herein. Im Bedarfsfall übernimmt hier zwar der Rechner einen ganzen Schwung der täglichen Routineaufgaben, aber auch dann bleibt das Spiel immer noch kompliziert genug. Das liegt nicht zuletzt an der intergalaktischen Anzahl von Menüs, die Runde für Runde abgearbeitet werden dürfen. Gerechterweise sei aber gleich dazugesagt, daß die Steuerung via Maus, Iconleiste und Pulldownmenüs einwandfrei funktioniert und das deutsche Handbuch recht ordentlich gemacht ist. Was die Grafik betrifft, ist der mit klassischer Klaviermusik beschallte Amtssitz dagegen arg enttäuschend – mausgrau und sternstaubtrocken.

Ungeduldige Herrscher mit Hang zu äußerem Pomp suchen sich daher besser einen anderen Job, aber wer Interesse und Zeit für ein wirklich anspruchsvolles Strategie-Epos hat, dem steht mit Imperium eine sehr lange und sehr spannende Regierungszeit bevor! (md)



Die Grafik erfreut jeden Spartaner... (ST)

Der einzige Farbtupfer ist die Sternenkarte. (Amiga)

Imperium

Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	27%	39%	-	27%
Sound:	62%	62%	-	62%
Steuerung:	74%	74%	-	74%
Motivation:	78%	78%	-	78%
Urteil:	73%	73%	-	73%
Preis (DM)	29,-	29,-	-	29,-

Für Könner

Amiga Der 1200er streikt leider, im übrigen macht die eine Disk aber keine Probleme.

ST Sogar ein Monochrom-Monitor reicht aus, ansonsten hat die Grafik am ST immer einen leichten Blaustich – was sie eher aufwertet...

PC Für sparsame Politiker tut's zur Not auch ein XT.

Mit ihren realistischen Polit-Simulationen entführen uns die Programmierer von Elite und Spectrum Holobyte in die Schaltzentralen heutiger Supermächte. Ein Doppeltest von Ost nach West...

CRISIS IN THE KREMLIN & SHADOW PRESIDENT

Crisis in the Kremlin: Von Gorbi...

Shadow President: Es gibt wenig zu tun...

Kremlboß zu sein, ist kein leichter Job – das weiß man schon aus den TV-Nachrichten. Dementsprechend hat der Regierungsstratege hier auch alle Hände voll zu tun, um den Präsidentensturz zu verhindern. Man startet im Jahre 1985 wahlweise als Breschnjew, Gorbi oder Jelzin, wobei jeder für ein anderes Programm steht: Hardliner, Glasnost-Fan oder Vertreter der Autonomie aller Nationalstaaten. Ist die Grundsatzfrage geklärt, muß man bei seinen vielen Entscheidungen darauf achten, keine der einflußreichen Gesellschaftsgruppen wie KGB, Militär oder politische Gegner allzusehr zu verärgern. Reichlich Statistiken und Menüs erleichtern die Staatsgeschäfte von der Pressefreiheit bis zum Alkoholismus, nach fünf Jahren ist dann eine erste Erfolgsbilanz fällig – danach darf zwar noch 25 Jahre lang weiterregiert werden, bloß stellt sich aufgrund ständiger Wiederholungen Amtsmüdigkeit ein. Schade, denn die Maus-/Iconsteuerung geht flott von der Hand, und auch grafisch weiß die Planwirtschaft zu gefallen: Es gibt kleine Digi-Filme zu besonderen Ereignissen (z.B. Tschernobyl), während Balalaikaklänge für die passende Stimmung sorgen. Aber schalten wir doch jetzt zum ehemaligen Klassenfeind ins Weiße Haus...

...bis Saddam. (VGA)

Den starken Mann in Washington plagen zu Beginn seiner Karriere anno 1990 ganz andere Sorgen. Weil in den Staaten die Welt innenpolitisch einigermaßen im Lot ist, darf man als US-Präsident der Amis liebste Rolle spielen: die des Weltpolizisten. Ergo zeigt der detailreiche und zoombare Hauptscreen den gesamten Globus, während man von sechs Beratern mit einem Wust hochwichtiger Informationen förmlich zugeschüttet wird. Wie man auf all die Ereignisse in Echtzeit bloß richtig reagieren soll? Halb so wild, meist genügt eine simple Regulierung der Wirtschaftshilfe über die mehr schlecht als recht zu bedienenden Pulldown-Menüs. Ja, es ist schon erstaunlich, wie wenig Billy-Boy offensichtlich zu tun hat. Noch erstaunlicher ist, daß er haufenweise haarsträubende Meldungen wie die über die vergeblichen Bemühungen Chinas, in Japan die Menschenrechte einzuführen, auf den Tisch bekommt. Und so sitzt man halt vor der eher trockenen Grafik, lauscht dem spröden Sound und liest und liest. Bis man irgendwann merkt, daß Helmuts Taktik die beste ist: alle Probleme aussitzen. Wem das zu fade ist, der darf zu eingebauten Sonder-Szenarien (Wirtschaftskrise etc.) greifen – oder abdanken... (md)

...also sitzen wir's aus! (VGA)

Crisis in the Kremlin
Spectrum HoloByte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	61%
Sound:	–	–	–	60%
Steuerung:	–	–	–	72%
Motivation:	–	–	–	75%
Urteil:	–	–	–	73%
Preis (DM)	–	–	–	129,-

Für Geübte

Shadow President
Empire

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	46%
Sound:	–	–	–	31%
Steuerung:	–	–	–	48%
Motivation:	–	–	–	46%
Urteil:	–	–	–	46%
Preis (DM)	–	–	–	129,-

Für Fortgeschrittene

PC Im Krisenkreml genügt ein 286er, der Schattenpräsident besteht auf einem 386er; beide Games unterstützen AdLib und Soundblaster.

1990 & ARS REGNANDI

Mag die Ära Kohl das Aussitzen auch zur Regierungsarbeit erhoben haben, die beiden Polit-Simulationen aus deutschen Landen erfordern doch etwas feinere Taktiken als die von den real existierenden Bundes-Fadlern gewohnten...

Zugegeben, auf den ersten Blick verströmen beide Programme nur den sehr dezenten Charme knochentrockener und steinharter Parlamentarier-Bänke – doch bei näherer Betrachtung kann überraschenderweise auch die Arbeit eines Bundestagsabgeordneten sehr spannend sein! Wie etwa bei:

1990 – DIE 93ER EDITION

Die aktuelle Version des Wahlkampfmanagers vom semiprofessionellen APC/TCP-Vertrieb (Tel.: 08642/6279) bietet bis zu drei Vorsitzenden die Möglichkeit, eine eigene Partei zu gründen, ihr mit Hilfe von Schiebereglern einen politischen Standort zuzuordnen und sie in Konkurrenz zur bestehenden Politlandschaft als erfolgreichen Wahlverein zu etablieren. Dabei darf man alle Land- und Bundestagswahlen durch Plakate, Anzeigenkampagnen usw. bestreiten, um schließlich innerhalb von 25 bzw. 50 Jahren Big Helmut abzulösen. Neuerdings ist sogar eine Open End-Option dabei, die Finanzen (Mitgliedsbeiträge, Spenden etc.) sind chronisch knapp, und allerlei Sonderereignisse wie etwa Koalitionen, Talkshows, Staatsbesuche oder unmoralische Angebote sorgen für Abwechslung. Optik und Sound spielen trotz einiger Digi-Zwischenbilder und der ganz netten Titelmusik wie schon gesagt eher untergeordnete Rollen, doch die Maus verrichtet klaglos ihre Bürger-Pflicht. Fazit: Ein äußerlich unscheinbares, inhaltlich jedoch hochprozentiges Politikum!

Ars Regnandi (Amiga)

ARS REGNANDI

Ganz anders dieses Programm der ebenfalls halbprofessionellen DFG-VK Computergruppe (Tel.: 07159/8127), geht es hier doch um die Wechselwirkungen zwischen Regierung, Wirtschaft, Medien und der politischen Basis. Jede dieser „Rollen" muß von einem Spieler übernommen werden, der Computer zieht dabei sozusagen im Hintergrund die Fäden. Hat sich das politische Quartett erst mal vor dem Screen versammelt, darf jeder Teilnehmer pro Runde drei Aktionspunkte beliebig verwenden, etwa indem er in den Straßenbau investiert, Müllsteuern oder die Wehrpflicht für Frauen einführt. Alsbald zeigen die Entscheidungen Folgen, z.B. verbessert ein neues Straßennetz zwar die Infrastruktur, schädigt gleichzeitig aber auch die Umwelt! Sobald nun einer der insgesamt 22 Indikatoren seine kritische Grenze über- bzw. unterschreitet, heißt's „Game Over". Kurzum, die (ordentlich bemausten) Entscheidungsträger müssen Hand in Hand arbeiten, um Teutonia im Gleichgewicht zu halten oder unterzugehen. Alles sehr lehrreich und auch relativ unterhaltsam, man muß halt nur mit einer Aldi-Optik und Null-Sound leben bzw. regieren können. (jn)

1990 (Amiga)

Ars Regnandi (VGA)

1990
APC/TCP

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	29%	–	–	–
Sound:	52%	–	–	–
Steuerung:	68%	–	–	–
Motivation:	73%	–	–	–
Urteil:	67%	–	–	–
Preis (DM)	45,-	–	–	–

Variabel: 5 Stufen

Ars Regnandi
DFG-VK

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	21%	21%	–	22%
Sound:	–	–	–	–
Steuerung:	68%	68%	–	68%
Motivation:	71%	71%	–	71%
Urteil:	63%	63%	–	63%
Preis (DM)	59,-	59,-	–	59,-

Variabel

Amiga Beide Spiele erhältlich, beide benötigen 1MB.

ST Für Atarianer ist nur das DFG-VK Game zu haben.

PC 1990 liegt noch in weiter Ferne, dafür ist die „Kunst des Regierens" auch via Hercules erlernbar.

Middelicherstr. 305
45892 Gelsenkirchen
Tel. 0209/ 73093
ANRUFEN !!!!

PRO Computer GmbH

PC - CD ROM

360 Compilation	159,50
Air Warrior	139,50
Britannica Family F.	209,00
Carmen World De Luxe	179,50
CD Game Pack 2	299,00
Gunship/Midwinter	129,50
Chessmaster 3000	99,95
Eco Quest	94,50
Der Patrizier	99,95
Graphmagic Vol 1 oder 2	69,95
INCA	99,98
Kings Quest 5	89,00
Pacific Island	99,50
Prince of Persia/Mac	129,50
Psycho Killer	99,50
Sherlock Holmes	99,50
Sherlock Holmes 2	169,00
Space Quest 4	99,90
Top Shots on CD	129,00
Ultima 1-6	169,00
Wing C.1/Miss. 1+2	199,00
Wing C.1/Ultima 6	199,00
Wing C.2 De./Spe.Acc	168,00
The 7th Guest	148,00

PC - ZUBEHÖR

Trackball	89,50
Quickshot QS 113	24,95
Quickshot QS 140	67,50
120 MB AT Bus Festplatte 3,5"	398,50
170 MB AT Bus Festplatte 3,5"	498,00
240 MB AT Bus Festplatte 3,5"	648,00
250 MB AT Bus Festplatte 3,5"	698,00
weitere größen auf Anfrage	

MULTIMEDIA

Soundblaster 16 ASP	548,00
Miro Movie	1498,00
Audio Blaster 2.5 dt.	248,00
Audio Blaster Jun. dt.	148,00
Audio Blaster Pro 4.0 dt.	348,00
Movie Blaster dt.	698,00

AMIGA ZUBEHÖR

3,5" Laufwerk extern Metall	148,00
3,5" Einbau Laufwerk A 500	128,00
3,5" Einbau Laufwerk A 2000	138,00
512 KB Ram Karte/Uhr/Akku/Absch.	59,00
1 MB Ram Karte A 500+	88,00
1,8 MB Ram Kart A 500	209,00
1 MB Ram Karte A 600	128,00
8 MB Ram Karte mit 2 MB bestückt A 2000	298,00
Maus Joystick Umschalter elktr.	39,00
Kickstart Umschaltplatine, per Maus	
Umschaltbar	49,00
mit Kickrom 1.3	79,90
mit Kickrom 2.0X	89,00
Kickstart Umschaltplatine für Amiga 600	
mit Kickrom 1.3	89,50
Trackball Standart	68,00
Trackball Crystall	78,00
Alfa Scan Plus	348,00
Amiga Maus	39,50
Optical Maus	78,00
Infra Rot Maus	110,00
Maus Pad	6,00
Competition Pro 5000	24,50
Quickshot I QS 101	7,98
Turbo Cockpit	59,90
Turbo Pro	17,50
Turbo Profi 8 Mikroschalter	24,95
Turbo Mega Jet	49,90
Diskettenbox mit Rollverschluß 100	24,95
80 MB Festplatte A500/A500+	
schnelle AT-Bus Technologie	
8MB Ram Option, 0MB bestückt	648,00
120 MB Festplatte, sonst w.oben	698,00
210 MB Festplatte, sonst w.oben	798,00
Festplatten für Amiga 600 / 1200	auf Anfrage

WEITERE PRODUKTE AUF ANFRAGE

CD ROM DRIVE

Mitsumi CRMC-LU005s int.	448,00
Philips CD0462 int.	918,00
Philips CDD705 int.	1098,00
Philips CM 205 int.	578,00
NEC CDR 84 int.	1098,00
Matsushita SCD int.	669,00
Teac CD50 int.	798,00

Eigene Serviceabteilung im Haus
Reparatur von PC und AMIGA
Installation Ihrer Rechner
ALSO WENN SIE PROBLEME HABEN
WIR HELFEN

Pro-Computer im Eurovia Gewerbepark
BESTELLANNAHME UND LADENVERKAUF
MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR SAMSTAG v 10 - 13 UHR

Middelicherstr. 305
45892 Gelsenkirchen
Tel. 0209/ 73093
ANRUFEN !!!!

PRO Computer GmbH

PROGRAMM		AMIGA	PC
1869	DV	49,95	83,95
4 D Sports Boxing	DA	32,00	38,50
4 D Sports Driving	DA	32,00	38,50
Aces Mission Disk WW2 1946	EA	——	49,95
Aces of The Great War	DA	31,50	38,50
Aces of The Pacific	DA	——	69,95
Aces of The Europe *	DV	——	85,98
AIR Commander	DA	——	69,95
AIR Warrior SVGA	DA	——	87,95
AIR Land Sea	DA	49,95	76,95
AIRBUS A320	DA	49,95	69,98
AIRBUS A320 AMERICA	DV	87,48	87,48
Alone in the Dark	DV	——	87,48
Amazon	EA	——	83,95
American Tail	EA	——	56,00
Ancient Art of War in The Sk	DA	71,50	80,95
Apocalypse	DA	52,88	——
Arabian Nights	DA	47,47	——
Armour-Geddon 2	DA	47,47	83,95
Astatic	DA	21,00	21,00
Atac	DA	74,97	80,95
A-Train	DV	69,98	69,98
A-Train Construction Set	DV	——	49,95
Adventure Collection (Ger-Sammlung)	DA	67,50	74,95
Abandoned Places 2	DV	67,50	85,95
Archer Maclean's Pool Billard	DA	32,98	67,50
B-17 Flying Fortress	DA	79,95	87,97
Bane of The Cosmic Forge	DV	49,97	83,97
Bards's Tale 3	DA	23,97	23,97
Bard's Tale Construction Set	DA	42,97	42,97
Bard's Tale Trilogy	DA	——	76,94
Bat 2	DV	74,98	83,97
Battle Chess 1	DA	22,97	22,97
Battle Chess 2	DA	35,97	42,97
Battle Isle Data Disk 1	DA	44,98	44,98
Battle Isle Data Disk 2	DA	44,98	44,98
Battletoads *	DA	——	54,98
Bazooka Sue *	DV	65,98	——
Betrayal at Krondor *	DV	——	88,98
Birds Of Prey	DA	69,97	74,96
Bitmap Brothers Vol.1	DA	——	55,97
Bitmap Brothers Vol 2 *	DA	59,98	59,98
Buck Rogers 2	DV	——	83,97
Bug Bomber	DA	35,97	42,97
Bundesliga Manager Profes 2.0	DV	74,98	74,98
Burning Steel	DV	——	83,97
Burning Steel Datadisk 1	DV	——	39,95
Burning Steel Datadisk 2	DV	——	39,95
Buzz Aldrins Race into Space	DA	——	87,48
Balance *	DV	——	39,00
Body Blows	DA	52,95	——
Captive	DA	——	42,97
Carl Lewis Challenge	DA	55,97	83,97
Car Fand Driver	DA	——	74,96
Castles 1	DA	42,97	42,97
Castles 1 Data Disk	DA	——	37,97
Castles 2	DA	——	69,97
Catchem	DA	48,97	55,97
Centurion-Defender of Rome	DA	22,97	22,97
Chuck Yeager's AFT 2.0	DA	22,97	22,97
Chuck Yeager's Air Combat	DV	——	74,97
Chuck Rock 2 Son of Chuck	DA	52,48	——
Chess Maniac 5Billion 1	DV	——	68,98
Civilization	DV	80,47	87,97
Comanche-Operation White L	DV	——	80,97
Comanche Mission Disk 1	DV	——	38,95
Combat Air Patrol	DA	67,48	——
Contraptions *	DA	49,50	——
Creepers	DA	74,93	74,95
Creatures	DA	52,48	——
Crisis In The Kremlin	DA	——	80,97
Cruise For A Corpse	DV	62,97	62,97
Cyber Race *	DV	——	88,88
Combat Air Patrol *	DA	73,90	——
Day of the Tentacle(Maniac)	EA	——	82,48
Dune 2 --Battle for Arrakis	DV	58,95	67,95
D/Generation	DA	38,47	41,97
Daily Sports Cover Girl Poker	DA	48,97	55,97
Dark Half	EA	——	55,97
Dark Queen of Krynn	DV	——	88,98
Darklands	DA	——	49,97
Das Boot	DA	35,47	41,47
Das Schwarze Auge 1 MB	DV	78,58	85,97
David Leadbetter's Golf	EA	——	85,97
Demolition Construction Set	DA	——	22,97
Der Patrizier	DV	47,85	80,97
Die Schöne und das Biest	DV	——	85,50
Dogs Of War	EA	——	41,97
Double Dragon 3	DA	48,97	55,97
Dune 1	DV	55,97	62,75
Dungeon Master	DV		48,97
Dyna Blaster	DA	42,97	49,74
Dynatech	DV	55,97	49,97
Desert Strike	DA	49,95	——
Dogfight	DA	67,98	89,98
Empire Deluxe	EA	——	88,95
Eric the Unready	EA	——	67,95
Elvira 2: Jaws Of Cerberus	DV	68,97	68,97
Elysium	DV	——	49,97

PROGRAMM		AMIGA	PC
Euro Soccer	DA	——	48,97
Eye Of The Beholder 2	DV	67,97	83,97
Eye Of The Beholder 3	EA	——	89,98
Eishockey Manager	DV	73,95	79,95
Exodus 3010	DV	59,98	——
Fallen Empire	DV	69,98	——
Fire and Ice *	DA	52,98	64,90
Flashback	DV	67,48	74,98
Flies Attack on Earth	DA	74,98	——
Fly Harder *	DA	49,95	——
Freddy Pharkas *	DV	——	74,98
F-117 A Nighthawk	DA	——	87,97
F-15 Strike Eagle 2	DA	80,47	80,47
F-15 Strike Eagle 3	DA	——	83,97
F-19 Stealth Fighter	DA	34,99	34,99
Falcon 3.0	DA	——	87,97
Falcon Campaign Disk 1	DA	——	55,97
Fantastic Worlds	DA	74,98	83,97
First Samurai	DA	——	42,97
Forge Of Virtue	DA	——	41,97
Formula One Grand Prix	DA	80,47	87,97
Games-Summer Challenge	DA	——	47,97
Games-Winter Challenge	DA	——	47,97
Gateway	DV	——	47,97
Global Conquest	EA	——	87,97
Global Effect	DA	42,97	49,97
Global Gladiators	DA	59,98	——
Grand Prix Unlimited	DA	——	87,97
Gunship 2000	DA	74,98	87,97
Gunship 2000 Scenario Disk	DA	——	55,97
GUAL *	DA	59,98	——
Hardball 3	EA	——	42,97
Harpoon 1.2.1	EA	74,47	79,94
Harpoon Battleset #4	DA	29,97	29,97
Harpoon Designer 2	EA	——	52,98
Harrier Jump Jet	DA	——	87,97
Heart Of China	DV	69,97	85,97
Heroes Of The 357TH	DA	——	69,97
[illegible]	DV	84,97	85,97
History Line 1914-1918	DV	89,97	89,97
Humans	DA	58,97	58,97
[illegible]	EA	59,98	59,98
Hannibal	DV	79,95	89,95
Hired Guns *	DA	47,95	89,95
Imperium	DA	22,97	22,97
Indiana Jones 3 Adventure	DV	69,97	69,97
Indiana Jones 4	DV	83,97	89,97
Ishar-Legend Of The F.	DV	——	49,97
Island of Dr. Brain *	EA	——	67,98
Jonathan	DV	69,95	69,98
Jordan in Flight	DA	——	82,95
Kaiser	DV	——	80,97
King's Quest 5	DV	55,97	83,97
King's Quest 6	DV	——	83,97
KGB	DV	59,95	67,97
Land of Lore	DV	——	67,98
Legend Of Kyrandia	DV	74,96	74,96
Legends Of Valour	DV	——	83,97
Leisure Suit Larry 5	DV	42,97	69,97
Links 386 PRO	DA	——	47,97
Links Bayhill	EA	——	34,97
Links Bountiful	EA	——	34,97
Links Firestone	EA	——	34,97
Links Hyatt Dorado	EA	——	34,97
Links Mauna Kea	EA	——	41,97
Links Pinehurst	EA	——	34,97
Links Pinehurst SVGA	EA	——	44,98
Links Troon North	EA	——	34,97
Links Banff Springs	EA	——	49,95
Liberation-Captive 2	DA	59,98	67,48
Locomotion	DV	55,97	42,97
Lord Of The Rings 1	DA	62,97	69,97
Lost Secret of the Rainforest	EA	——	67,48
Lord Of The Rings 2	DA	——	69,97
Lure Of The Temptress	DV	55,97	42,97
Lemmings 2 - The Tribes	DA	47,98	63,50
Lionheart	DA	59,95	——
Lotus Compilation (1,2,3)	DA	56,95	——
Liberation - Captive 2 *	DA	44,50	71,50
Mega Collection (Ger-Sammlung)	DA	52,45	52,45
Mercenaries	EA	——	82,50
MC Donald Land	DA	49,95	22,98
M1 Tank Platoon	DA	35,98	35,98
Mad TV	DV	69,97	83,97
Magic Candle 2	DA	——	49,97
Maniac	DA	20,97	20,97
Mantis XF 5700	DA	——	49,57
Mario Andretti's Racing Chall	DA	——	42,97
Mega-Lo-Mania	DV	——	74,96
Might & Magic 3	DV	69,97	83,97
Might & Magic 4	DV	——	83,97
Monkey Island 1	DV	48,00	79,00
Monkey Island 2	DV	83,95	83,95
NO. 1 Collection	DV	69,95	83,97
Nigel Mansell World Champ.	DA	59,98	——
Patriot *	DA	——	69,98
PGA Tour Golf Compress	DA	——	29,50
PGA Tour Golf Plus	DA	42,50	69,95
Pirates	DA	24,50	29,50

PROGRAMM		AMIGA	PC
Pirates Gold *	DV	59,98	——
Planets Edge	DV	——	87,50
Police Quest 3	DV	62,50	69,95
Populous 2	DA	62,97	74,95
Powermonger	DA	62,97	69,95
Prince of Persia 2	DA	74,98	74,98
Prophecy Of The Shadow *	DV	74,98	83,97
Project Terra *	DA	67,48	——
Pinball Dreams *	DA	——	63,95
Quest For Glory	DV	——	49,97
Racing Masters	DV	29,50	34,95
Railroad Tycoon	DA	80,50	86,95
Rampart	DA	——	42,95
Reach for the Skies	DA	59,98	67,98
Red Baron	DV	——	49,97
Red Baron Mission Disk 1	EA	——	49,00
Rex Nebular	DA	——	49,97
Return of the Phantom *	DA	89,98	——
Risky Woods	DA	——	42,95
Roma AD 92	DA	42,95	69,97
Ringworld-Revenge of the Pat	DA	——	79,95
[illegible]	DV	42,95	49,97
Secret Weapons Of The Luftw	EA	——	85,97
Sherlock Holmes	DV	——	89,98
[illegible]	DA	——	75,96
Siege	EA	——	42,95
Silent Service 2	DA	79,50	79,50
Space Quest 4	DV	42,50	69,95
Space Quest 5	DV	——	74,98
Special Forces	DA	79,50	89,95
Spelljammer-Pirates Of Realmsp	EA	——	89,95
Sports Collection	DA	42,95	49,95
Star Control 2	DA	——	49,95
Star Legions	EA	——	73,50
Star Trek	DV	——	83,95
Starflight 2		——	42,97
Steel Empire	DA	42,95	49,97
Strategy Masters	EA	62,97	74,96
Strikefleet		——	22,00
Super Tetris	DA	73,50	79,95
Superfrog	DA	52,48	——
Shadow of the Comet	DV	——	89,95
Snoopy Game Club	EA	——	39,95
Stunt Island	DV	——	85,95
Sensible Soccer 92/93 *	DA	——	59,95
Serpent Isle (Ultima 7 teil2)*	DA	——	89,95
Sim Ant	DA	69,98	——
Sim Life	DV	——	84,95
Space Hulk	DA	89,50	99,50
Spellcraft - Aspects of Valor*	DV	——	89,50
St. Thomas *	DV	79,50	89,50
Street Fighter 2	DA	59,50	79,50
Strike Commander	DA	——	91,50
Strike Commander Speech Pack	DA	——	49,50
Scenario *	DV	49,95	——
Super Hero *	DA	49,95	——
Syndicate *	DA	67,48	89,98
Task Force 1942	DA	——	87,95
The Dagger Of Amon Ra	DV	——	69,95
The Incredible Machine	DA	——	69,95
The Perfect General	DV	74,95	83,95
Theatre Of War	DA	——	69,95
Their Finest Hour	DA	69,95	69,95
Their Finest Hour Missiondisk	DA	29,95	29,95
The Complete Chess System	DV	——	69,98
Transartica	DV	59,98	59,98
The Chaos Engine	DA	59,50	——
The Greatest (3er Sammlung)	DV	69,50	79,50
The Legacy	DA	——	89,95
The Game Winter Challenger	DA	79,50	——
Take a Break - Pinball *	EA	——	89,95
Traps n Treasures *	DA	67,48	——
[illegible]	DA	49,50	59,95
Ultima 6 The False Prophet	DA	——	84,95
Ultima 7 Die Schwarze Pforte	DV	——	83,95
Ultima 7 The Black Gate	DA	——	49,95
Ultima Trilogy 2	DA	——	74,95
Ultima Underworld 1	DA	——	74,95
Unlimited Adventures	EA	——	67,48
V For Victory-Utah Beach	EA	——	69,98
War in the Gulf	DV	74,98	87,98
Wayne Gretzky Icehockey 3	EA	——	89,98
Warlocks	DV	42,95	42,95
Willy Beamish	DV	——	69,95
Wing Commander 1	DA	79,50	39,50
Wing Commander 1 De Luxe	DA	——	89,95
Wing Commander 2	DV	——	89,95
Wing Com.2 Speech Accessory D.	DA	——	39,95
Wing Com.2 Special Operation 1	DA	——	39,95
Wing Com.2 Special Operation 2	DA	——	39,95
Wizardry 7: Crusaders Of..	DV	——	97,50
Whale Voyage	DV	67,98	89,50
Walker	DA	79,50	——
X-Wing	EA	——	89,50
X-Wing	EA	——	89,50
Zenobots *	DA	——	89,90
Zool	DA	——	59,95
Zool *	DA	67,48	——
Zak Mc Kracken	DV	42,95	42,95
Zyconix	DA	35,50	49,95

Pro-Computer im Eurovia Gewerbepark
BESTELLANNAHME UND LADENVERKAUF
MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR SAMSTAG v 10 - 13 UHR

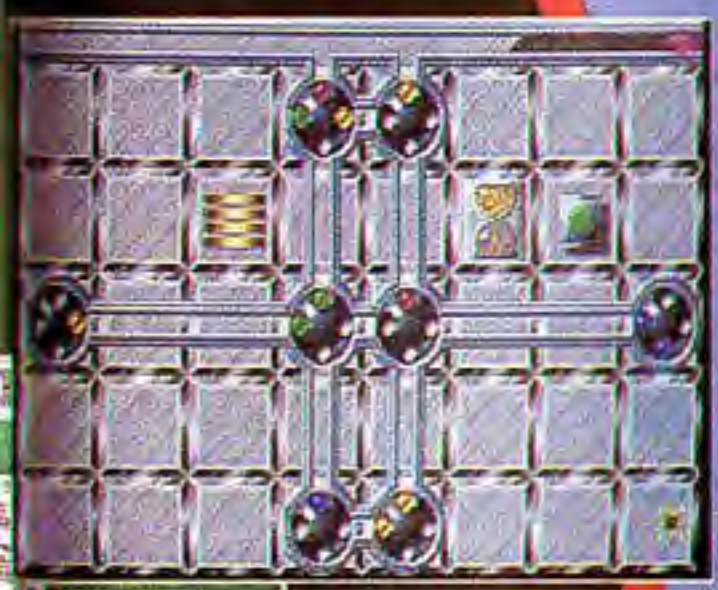
KNOBELN & SCH

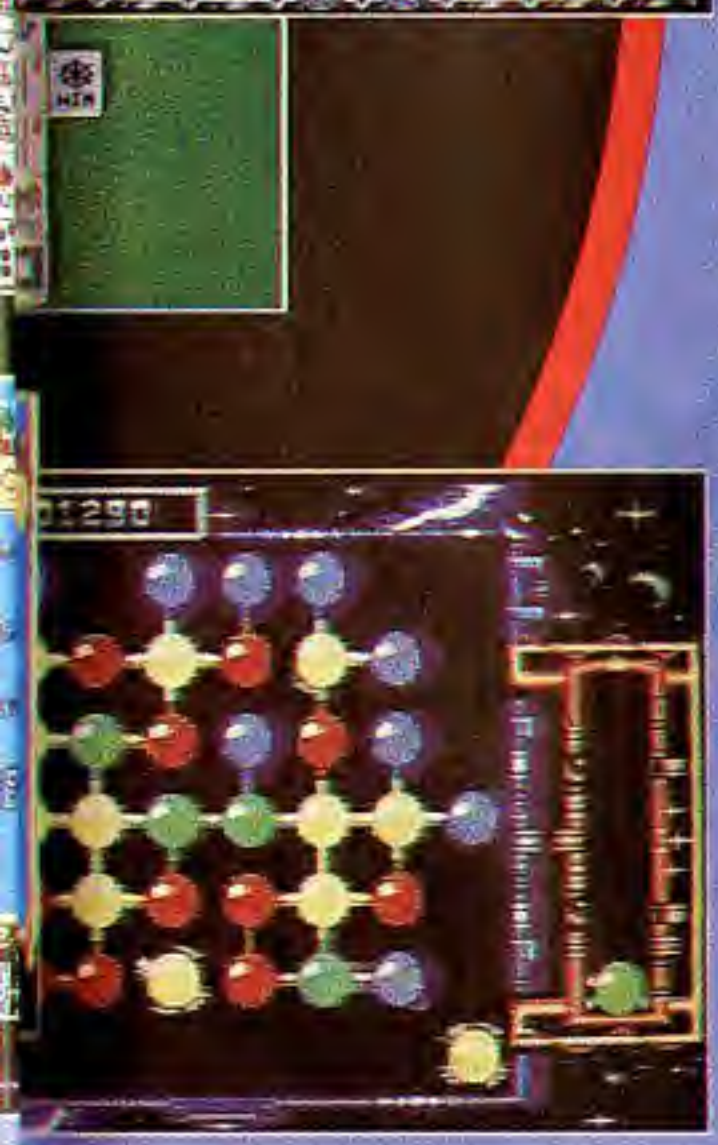
Human
000:00:57
Computer
000:00:38
Setup
View
Info
Exit
▲ 0/3
Zapper
Pusher
Grabber
Fire
Pause
Stop In
Write
Run Dbt
Delete
Run All
Clear
Tiles remaining 114

ChessNet
Spiel beenden
SCHWARZ
00:01:04
11. Ø SIG
12. c4 dxc4
13. bxc4 Sd7
WEIß
00:02:45
Computer spielt schwarz...

PUNKTESTAND
BONUS 1
BONUS

EBEN





Wie es der Name der Ros... äh, Rubrik schon andeutet, geht es auf den nächsten Seiten um Brettspielversoftungen wie Schach oder Stratego, Steinchen-Schiebereien à la „Tetris" und „Puzznic" sowie ähnliche Randgebiete des Genres. Weil viele dieser Spiele den Hardcore-Strategen unter Euch etwas suspekt vorkommen mögen, haben wir uns auf die besten, wichtigsten und richtungsweisendsten beschränkt – allein das Angebot an Steinereien würde ja beinahe schon ein eigenes Sonderheft füllen. Wer jedoch meint, solche Programme hätten hier überhaupt nichts verloren, der irrt gewaltig! Immerhin zählen Schachzüge zu jenen Strategien, die bereits die Röhren der allerersten Computer zum Glühen brachten...

Der Gedanke einer schachspielenden Maschine faszinierte die Menschen seit jeher, schon vor über 200 Jahren konstruierte der österreichische Ingenieur Wolfgang von Kempelen seinen mechanischen Schach-Türken – weil darin aber in Wahrheit ein Mensch versteckt war, ist „türken" seither ein Synonym für betrügen. Mit Aufkommen der Großrechenanlagen in den 50er Jahren entstand schließlich das, was man heute so unter Computer-Schach versteht. Mittlerweile sind die Programme freilich schöner, bedienungsfreundlicher und überhaupt viel besser geworden; einen Großmeister schlägt der Blechkumpel jedoch nach wie vor nicht. Dazu müßte er nämlich zumindest 12 Halbzüge (also den jeweils eigenen Zug und alle möglichen Antworten des Gegners) berechnen können. Das wären ziemlich genau $3{,}4 \times 10^{18}$ Stellungen, was einer Zahl entspricht, die selbst alle seit dem Urknall verstrichenen Sekunden überschreitet!

Ihr seht also, auch der schnellste 486er hätte seine Probleme damit, eine solche Berechnung anzustellen – speziell innerhalb der laut Turnierregel erlaubten drei Minuten pro Zug. Ähnliche Probleme hat auch ein Großmeister, aber der kann sich ja auf die jeweils sinnvollen Varianten beschränken. Ältere Programme, die nach der „Brute-Force"-Methode arbeiteten, konnten das nicht, sie mußten jede nur erdenkliche Zugfolge durchkauen und daran letztlich auch scheitern. Heute freilich selektiert der Rechner nach Sinn und Unsinn – zwar nicht mit ganz so viel Erfolg wie ein Schach-Profi (und auch reine Schachcomputer wie etwa der „Mephisto" sind solchen Programmen meist deutlich überlegen), doch für Wald- und Wiesenstrategen wie unsereins reicht's in der Regel dicke.

Nun ist das königliche Spiel ja bekanntlich ein Volkssport der Russen, doch war man in der ehemaligen UdSSR keineswegs auf derart behäbige Tüfteleien beschränkt. Schließlich ist „Tetris" eine Erfindung des russischen Programmierers Alexey Pajitnow, er brachte damit die Hektik ins taktische Spiel. Als Spectrum Holobyte das Game im Frühjahr 1988 veröffentlichte, trat die Firma damit eine ganze Stein-Lawine los; vor allem der gute Alexey selbst kupferte später oft und gerne bei sich selber ab. Inzwischen ist die Flut von „Tetris"-Klonen schon etwas verebbt, doch das eine oder andere Plagiat taucht immer noch in den Shops auf. Ebenfalls aus dem Osten (allerdings aus dem fernen...) stammt ein anderer Trendsetter: „Shanghai". Auch diese faszinierende Solitaire-Variante des uralten chinesischen Gesellschaftsspiels Mah-Jongg zog einen Rattenschwanz von ähnlichen Asiaticals nach sich und darf sich somit als Begründer eines ganzen (Unter-) Genres betrachten. Wie hätten wir es also übergehen können?

Der Erfolg all dieser Steinereien ließ natürlich keine Company mehr ruhig schlafen, und so präsentierte der englische Branchenriese Ocean vor knapp drei Jahren „Puzznic" – im weitesten Sinne eine Mischung aus „Shanghai" und „Tetris", bei der das Phänomen der Schwerkraft eingebaut wurde. Keine Frage, daß auch dieses Spielprinzip schnell und reichlich Nachahmer fand, ja selbst scheinbar völlig eigenständige Varianten wie etwa die Drehscheiben-Strategie von „Logical" haben hier ihre Wurzeln. Um das Thema der „Spiele mit Tradition" nun aber endlich abzuhaken, sei noch kurz auf das Vikinger-Schach „Ragnarök", die originelle Umsetzung des Dominoeffekts in „Push-Over", das Bio-Strategical „Game of Life" (dessen Ahnengalerie bis zu ersten Spielereien auf Großrechenanlagen zurückreicht) sowie die Action-Tüftelei „Chip's Challenge" mit ihren Anleihen beim C 64-Klassiker „Castles of Dr. Creep" hingewiesen.

Zugegeben, auch die wackeren Vektoren in „Tower of Babel" und „Archipelagos" hätte es nie gegeben, wenn Rainbird anno 87 nicht ein unglaublich fesselndes Spiel namens „The Sentinel" veröffentlicht hätte. Alle drei Games bieten Computerstrategie in Reinkultur, trotzdem sind sie aber unter sich geblieben – vielleicht, weil die zugrundeliegenden Ideen ihrer Zeit meilenweit voraus waren? In diesem Zusammenhang wird es interessant, zu beobachten, ob Sierras innovativer Digi-Baukasten namens „The Incredible Machine" wohl ein Einzelstück bleibt... (mf)

SCHACH DEM

Bereits in der digitalen Steinzeit erregte das königliche Spiel die Aufmerksamkeit der Programmierer – und die Faszination, die von den immer gleichen 64 Feldern ausgeht, ist bis heute ungebrochen!

Battle Chess 4000 (VGA)

Daß in diesem Genre eigentlich nur der Schwierigkeitsgrad zählt und die Regeln unveränderlich feststehen, kann durchaus als Herausforderung gesehen werden – dementsprechend gibt es inzwischen schon Schachprogramme (bzw. -computer), die sogar Großmeister ins Schwitzen bringen. Von solchen Spitzenleistungen sind die hier vorgestellten Games natürlich allein schon wegen der beschränkten Prozessorpower eines Homecomputers noch ein gutes Stück entfernt, aber für den Durchschnittsspieler reichen die meisten davon allemal. Sofern nichts anderes vermerkt ist, bieten sie auch durchgehend eine Editier-Funktion, verschiedene Spielmodi, alternative 3D-Darstellung und eine Druck-Option.

DIE KLASSIKER

Das 1984 veröffentlichte **Psion Chess** gehört quasi zu den Dinosauriern des Genres, weshalb hier optisch und akustisch noch graue Steinzeit herrscht und ausschließlich via Tastatur gesteuert wird. Dafür glänzt das von Richard Lang (der auch für die ersten „Mephisto"-Schachcomputer verantwortlich war) entwickelte Programm selbst bei einem extrem knapp gewählten Zeitlimit noch mit hohem s(ch)achlichem Können. Ganz ähnlich verhält es sich mit **Colossus Chess X** von CDS, das ebenfalls keine Augenweide darstellt, aber rein spielerisch einiges auf dem Kasten hat. Inzwischen kriegt man es recht preisgünstig auf dem Budgetmarkt, die noch billigere C 64-Version ist eine ältere Ausführung des Programms.

Auch die beiden erst 1990 erschienenen Spiele **Chess Champion 2175** (Oxford Softworks) und **Chess Simulator** (Infogrames) wirken äußerlich schon ziemlich angestaubt – aber bei Vergleichspartien mit neueren Games sahen diese dann ganz schön alt aus! Zusätzlich ist hier übrigens jeweils noch ein Testprogramm zum Überprüfen der eigenen Spielstärke integriert. Last not least wäre der Klassiker **World Chess Sargon 5** von Activision zu erwähnen, dessen Urversion bereits 1978 herauskam. Die komplette Serie nimmt in den ewigen Verkaufscharts nach wie vor den ersten Platz ein, der aktuelle Teil hat neben hoher Kampfkraft und den üblichen Optionen noch Kombinationsübungen und abrufbare Meisterpartien zu bieten.

Chess Champion 2175 (Amiga)

DIE PRÄSENTATIONSWUNDER

Electronic Arts kam als erste Company auf die Idee, den Geisteskrieg mal in einer entsprechend kriegerischen Grafik zu präsentieren. Deshalb entwarf man für **Battle Chess** phantasievoll gezeichnete Gestalten und höchst eindrucksvolle Animationsszenen beim Schlagen einer Figur – was so gut gelang, daß das Game zeitweilig sogar auf dem Index stand! Dieses Schicksal blieb dem in noch aufwendiger animierte Super VGA-Grafik (plus wüste Soundeffekte) verpackten **Battle Chess 4000** bisher erspart; doch ein weniger erfreuliches Feature teilt sich der Nachfolger mit dem Vorgänger: Die Spielstärke und das Optionsangebot der Prügelorgien sind so bescheiden, daß „seriöse" Schachfreaks besser Abstand halten. Dasselbe gilt auch für das dazwischen veröffentlichte **Battle Chess II: Chinese Chess**, dort fällt es aufgrund der hierzulande ungebräuchlichen Regeln bloß nicht so auf...

Nicht viel anders ist die Lage beim opulenten Bilderschmaus **Chess Maniac 5 Billion and 1** von Spectrum Holobyte. Trotz der 27 MB, die diese „Schach-Parodie" auf der Festplatte in Beschlag nimmt, sind ihre „ernsthaften" Qualitäten noch schwächer ausgeprägt als beim großen EA-Vorbild; überhaupt steht mehr der Klamauk im Vordergrund. Doch der einsame Spitzenreiter der Minus-Hitliste ist Capstones **Terminator 2: Chess Wars**: Hier wird man praktisch in jeder Hinsicht enttäuscht, weder die optische und akustische Verpackung noch der Inhalt taugen was – bloß die Systemabstürze kommen recht zuverlässig daher...

Chessmaster 3000 (VGA)

Computer

Colossus Chess X (Amiga)

Grandmaster Chess (VGA)

DIE AKTUELLEN

Was Digital Concepts mit **Check Check** offeriert, kann sich wirklich sehen lassen: ein ernstzunehmender Gegner in einem hübschen Grafikdesign sowie eine umfangreiche (und erweiterbare) Endspieldatenbank, die allerdings extra gekauft werden muß. Interessant ist zudem die Möglichkeit, mehrere Stellungen „über Nacht" durchanalysieren zu lassen. Momentan wird gerade an einer Neuauflage gearbeitet, die bis Weihnachten 93 in den Shops auftauchen soll. Nur für eingeschworene Fenster-Freunde ist dagegen **Chess Net für Windows** von Masque zu empfehlen. Es erlaubt nicht einmal die 3D-Darstellung des Brettes, und zu allem Überfluß hapert's an Spielpower und Optionsdichte. Viel besser ist da schon **The Chessmaster 3000** von Mindscape, denn hier stimmen Optik, Handhabung und Optionsvielfalt – und so ganz nebenbei gehört das Programm zu den spielstärksten, die derzeit aufzutreiben sind!

Auch **Grandmaster Chess** soll laut Hersteller Capstone ein wahres Powerschach sein, doch bei uns zeigte sich das Großmeisterschach eher von der hausbackenen Seite; insbesondere, wenn es mit einem knappen Zeitlimit zurechtkommen muß. Für zusätzlichen Frust sorgten diverse Systemabstürze, wodurch auch nicht mehr viel Freude an der Super VGA-Optik, der bemerkenswerten Optionsvielfalt und den unterschiedlichen (aggressiven bzw. defensiven) Spielmodi aufkam. Bliebe zu guter Letzt noch **The Complete Chess System** von Oxford Softworks zu nennen, welches als PC-Nachfolger für die „Chess Champion"-Serie geschaffen wurde. Die inneren und äußeren Qualitäten sind durch die Bank gut, einen speziellen Hinweis hat sich zudem die umfangreiche Datenbank mit 10.000 kommentierten Meisterpartien verdient.

Wem das alles immer noch nicht genug Auswahl ist: Demnächst erscheinen die Grafikorgie **Software Toolworks Star Wars Chess** von Mindscape sowie **Kasparov's Gambit** von Electronic Arts, auf deren Eröffnungen man gespannt sein darf... (md)

World Chess Sargon 5 (VGA)

Titel	Hersteller	Preis	Grafik	Handhabung	Urteil	Eröffnungsbibliothek	Optionsangebot	Spielstärke	Besonderheiten
Battlechess 4000	Electronic Arts	PC: 109,- DM	87%	73%	60%	ordentlich	mäßig	schwach	Digi-Stereo-Soundeffekte 1 MB EMS erforderlich
Check Check	Digital Concepts	PC: 99,- DM Endspieldatenbank: 68,- DM	65%	65%	76%	sehr gut	gut	gut	Turnierschachuhr komplett deutsch
Chess Champion 2175	Oxford Softworks	Amiga: 59,- DM ST: 59,- DM PC: 69,95 DM	51%	68%	69%	gut	ordentlich	gut	Programm ist lernfähig und unterstützt erweitertes RAM
Chess Maniac 5 Billion and 1	Spectrum Holobyte	PC: 139,- DM	89%	61%	52%	mäßig	schwach	sehr schwach	HD: 27 MB, DOS 5.0 und 1 MB EMS erforderlich
Chess Net für Windows	Masque	PC: 99,- DM	26%	69%	31%	mäßig	mäßig	schwach	netzwerk- und modemtauglich
Chess Simulator	Infogrames	Amiga: 79,- DM ST: 79,- DM	59%	64%	66%	gut	gut	gut	erweiterbare Eröffnungsbibliothek
Colossus Chess X	CDS	Amiga: 29,- DM PC: 29,- DM C64: 14,- DM	54%	61%	64%	mäßig	mäßig	ordentlich	Programm ist lernfähig
Grandmaster Chess	Capstone	PC: 119,- DM	72%	69%	66%	gut	gut	ordentlich	Für den SVGA-Modus ist 1 MB EMS erforderlich
Psion Chess	Psion	ST: 69,- DM PC: 79,- DM	15%	45%	59%	mäßig	ordentlich	ordentlich	Hercules und Olivetti werden unterstützt
Terminator 2 Chesswars	Capstone	PC: 129,- DM	56%	61%	31%	sehr schwach	sehr schwach	sehr schwach	5 verschiedene Brettdesigns digitalisierte Stimmen
The Chessmaster 3000	Mindscape	Amiga: 89,- DM PC: 109,- DM CD-ROM: 149,- DM	63%	78%	80%	ordentlich	sehr gut	sehr gut	Windows- und DOS-Version erhältlich, am Amiga braucht's 1MB
The Complete Chess System	Oxford Softworks	PC: 99,- DM	60%	68%	73%	gut	gut	gut	Partienspeicherung mit Kommentaren möglich
World Chess Sargon 5	Activision	PC: 99,- DM	66%	75%	71%	ordentlich	gut	gut	Zusatzspeicher wird unterstützt

Die uralte Fernost-Knobelei Mah Jongg wurde 1985 von Brodie Lockard in etwas veränderter Form auf den Computer gebracht – womit auch im Westen eine wahre Steinchenlawine ins Rollen kam!

Der steinige Weg nach Shanghai

Shanghai (Amiga)

Shanghai 2 (VGA)

Ishido (Amiga)

Das Prinzip von **Shanghai** ist simpel, aber suchterzeugend: Auf dem Screen finden sich 144 pyramidenartig aufgestapelte Steine – diesen sogenannten „Drachen" muß die Maus nun abtragen, indem bei jedem Zug zwei freiliegende Steine mit dem gleichen Muster weggenommen werden. Auf Wunsch gibt's auch eine Zeitbegrenzung, und wer es noch stressiger haben will, spielt gegen einen Freund und die Uhr. Dazu sind allerlei nützliche Funktionen (Paare suchen, Zugrücknahme, Speichern) und eine Highscore-Liste vorhanden. Trotz der kleinen Sieg-Animation ist die Präsentation eher übersichtlich denn berauschend, aber der Nachfolger **Shanghai 2** hat neben dem asiatischen Figuren-Set des Originals immerhin noch acht weitere mit Flaggen-Symbolen, dem Alphabet etc. vorzuweisen. Außerdem enthält er 13 verschiedene Drachen sowie einen etwas konfusen Extra-Modus namens Dragon's Eye.

Das zuerst am Mac veröffentlichte und 1990 auf Amiga und PC umgesetzte **Ishido** („Der Weg der Steine") von Accolade stellt das Spielprinzip von Shanghai quasi auf den Kopf: Hier muß man 72 Steine so auf den 96 Feldern des Brettes ablegen, daß nur solche mit gleicher Farbe oder dem gleichen Symbol nebeneinander zu liegen kommen; dazu gibt's noch spezielle Kombinationen, die besonders viele Punkte bringen. Wer dagegen die originalen Mah-Jongg-Regeln am Computer erleben will, muß zu **Hong Kong Mahjong Pro** von Electronic Arts greifen, das eine Reihe toller Features zu bieten hat – aber leider keinen Zwei-Spieler-Modus.

Aus deutschen Landen stammen ein paar sehr ähnliche „Actionvarianten" von Shanghai, bei denen man in 50 bis 60 immer schwerer werdenden Levels gegen ein Zeitlimit ankämpft. Statt kunstvoll aufgeschlichteten Steinhaufen gibt es dort bloß ein flaches Tableau, die gefundenen Steinpaare verbindet man durch eine (manchmal nur gedachte) Linie. Zu den Vertretern dieser Schule gehört etwa das dem Coin Op-Automaten **Match It** nachempfundene **Turn It** von Kingsoft, aber auch **Lin Wu's Challenge** aus dem Hause LaserSoft und das grafisch und spielerisch aufgemotzte **Turn It 2**.

Mittlerweile ist die Steinchenwelle schon wieder abgeklungen (selbst aus dem PD-Pool gluckern die einst so vielfältigen Nachahmungen schon lange nicht mehr empor), daher sind die meisten der erwähnten Games heute leider vergriffen. Eine Ausnahme bildet der Veteran Shanghai, für den auch unsere Bewertung gilt – die Ausnahme von der Ausnahme ist das PC-Urteil, das sich auf **Shanghai 2** bezieht. (mm)

Shanghai (2)
Activision

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	36%	33%	36%	41%
Sound:	15%	11%	10%	22%
Steuerung:	79%	77%	75%	80%
Motivation:	90%	90%	90%	90%
Urteil:	81%	80%	80%	82%
Preis (DM)	79,–	–	59,–	79,–

Variabel

Amiga Das originale Shanghai ist auf der „Powerhits"-Compilation von Activision zu finden.

ST Alles ausverkauft!

C64 Wie Amiga.

PC Wie Amiga, außerdem sind Shanghai 2 und Hong Kong Mahjong Pro noch ganz normal erhältlich.

Hong Kong Mahjong Pro (VGA)

Lin Wu's Challenge (Amiga)

Als Alexej Pajitnow 1987 gemeinsam mit Vadim Gerassimow aus der Grundidee des hölzernen 3D-Puzzles „Pentaeder" ein Computerspiel machte, hatte er sozusagen die digitalen Steine der Weisen entdeckt...

Knobelgrüße aus Moskau: TETRIS & CO.

Die Urversion (Amiga)

Die aufgepeppte Urversion (Amiga)

Das einfache, aber geniale Spielprinzip der von oben herabfallenden, drehbaren Klötzchen, die vom Screen verschwinden, sobald eine lückenlose Reihe entsteht, schlug ein wie eine Bombe. In weiser Voraussicht wurde das Game gleichzeitig auf allen gängigen Systemen veröffentlicht, ein Jahr später brachte Atari es auch in die Spielhalle. Trittbrettfahrer wie z.B. **Ditris** (mit Zwei-Spieler-Simultanmodus) ließen naturgemäß nicht lange auf sich warten, Jahre später legte Infogrames das ursprünglich von Spectrum Holobyte veröffentlichte Programm in grafisch geschönter Form nochmals auf – auf diese Fassung bezieht sich auch unsere Bewertung.

Doch damit waren die Klötze längst nicht ausgereizt, denn schon Alexej selbst steuerte diverse Varianten bei: zuerst **Faces**, wo statt der Geo-Figuren Gesichtsteile sinnvoll aufeinandergestapelt werden müssen; später kam der Arcade-Automat **Hatris**, bei dem im Prinzip dasselbe mit Hüten passiert. Mitte 1990 verwirklichte Electronic Arts mit **Blockout** dann eine 3D-Variante von Tetris – noch vor Alexejs „offiziellem" **Welltris**. Unterdessen tauchte eine unüberschaubare Zahl von PD-Klonen auf, etwa **Tetris Pro** oder **Twintris**. Nahezu zeitgleich kamen nun Sega und Avesoft auf den Gedanken, die Steine nicht mehr nach Formen, sondern nach Farben zu sortieren: **Columns** bzw. **Coloris** waren geboren und wurden auch gleich wieder von den Shareware-Genetikern geklont (**Amiga Columns**, **Beyond Columns**, **Geometrix**). Auch der Sega-Rivale Nintendo wollte nicht länger abseits stehen und legte jedem Game Boy ein Tetris-Modul bei. Der russische Stein-Stratege selbst meldete sich 1992 mit **Super Tetris** zurück, wo er das originale Konzept lediglich um Duo-Modi erweitert hatte.

Super Tetris (VGA)

Wordtris (VGA)

Last but not least müssen die von Tetris inspirierten Games erwähnt werden: das Scrabble-Tretris **Wordtris** von Alexej höchstpersönlich (der bekannteste Klon heißt **Lettrix**), die Actiontüfteleien **Klax** und **Loop** sowie der fröhliche Burgenkrieg **Rampart**. Und damit Ihr vor lauter Klötzen den Steinbruch noch seht, haben wir in einer Tabelle alle Games aufgelistet, die der Tetris-Vater selbst verbrochen hat – die noch lieferbaren erkennt Ihr am Preis. (mic)

DIE RUSSLAND-CONNECTION

Name	Unterschiede	veröffentlicht für
Tetris	Originalversion	Amiga (59,- DM), ST (59,- DM) PC (69,- DM), C 64
Faces	Gesichter statt Klötzchen	Amiga, ST, PC,C 64
Hatris	Faces mit Hüten	Spielhalle
Welltris	Tetris in 3D	Amiga, PC, C 64
Wordtris	Scrabble-Tetris	Amiga, PC (99,- DM)
Super Tetris	Zwei-Spieler-Modi	Amiga, PC

Tetris
Infogrames

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	33%	32%	–	32%
Sound:	34%	20%	–	20%
Steuerung:	68%	68%	–	68%
Motivation:	92%	92%	–	92%
Urteil:	83%	81%	–	81%
Preis (DM)	59,-	59,-	–	69,-

Variabel

VEKTOR-MANIA HOCH 3

Auch wenn die folgenden 3D-Tüfteleien heute nur noch mit viel Glück aufzutreiben sind, wollten wir sie nicht unter den Tisch fallen lassen – selten war die Strategie strategischer als bei diesen Klassikern!

THE SENTINEL

Bei Rainbirds bereits 1987 erschienenem Vektor-Oldie wird eine bizarre 3D-Landschaft von dem Roboter Sentinel terrorisiert, der auf der Spitze eines hohen Hügels langsam um die Längsachse seines miesen Blechkörpers rotiert. Sobald er dabei Blickkontakt mit dem Robbie des Spielers aufnimmt, entzieht er diesem den Lebenssaft. Der sammelt wiederum Bäume ein, um seinen Energievorrat aufzutanken und sich selbst auf die nächsthöhere Ebene der Fraktallandschaft zu beamen. Ganz oben angekommen, genügt ein Mausklick zum Vernichten des mechanischen Vampirs – als Belohnung gibt's dann ein Codewort und die Eintrittserlaubnis für einen weiteren der sage und schreibe 10.000 Levels. Fazit: Nach wie vor eines der innovativsten Strategiespiele überhaupt!

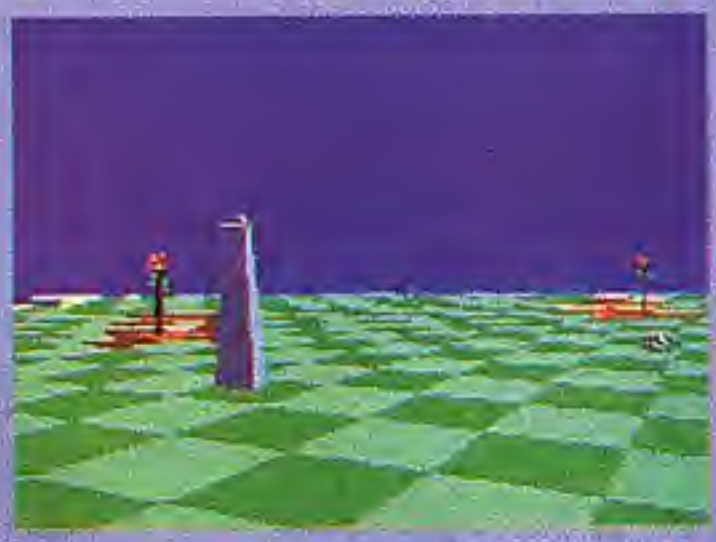
The Sentinel (Amiga)

TOWER OF BABEL

Zwei Jahre später schickte Rainbird drei spinnenartige Roboter („Zapper", „Pusher" und „Grabber") mit grundverschiedenen Fähigkeiten durch 200 verzwickt konstruierte Türme mit Aufzügen, Fallen und Wachsoldaten, wo sie die herumliegenden Gegenstände einsammeln oder auch bloß zerstören müssen. Nicht nur die satten Farben der ausgefüllten Vektorgrafik und die atmosphärischen Soundeffekte machen die babylonischen Türme zum Erlebnis: Die Blechkumpel lassen sich über Icons auf einfache, aber effektive Weise programmieren und können (bzw. müssen) ihre Aufgaben dadurch simultan im Team erledigen. Außerdem darf man das Geschehen aus tausenderlei Perspektiven mit allem zoomenden und scrollenden Luxus betrachten. Als Bonus enthält das Game schließlich noch neun Übungstürme und einen komfortablen Editor für weitere 3D-Baustellen.

ARCHIPELAGOS

1989 war auch das Geburtsjahr von Logotrons 10.000 Archipelagos-Inseln: Körperlos schwebt man über ein schachbrettartiges Gitternetz und zerstört per Mausklick die darauf verteilten Felsen und Obelisken. Das Salz in der Suppe sind ein Zeitlimit, der begrenzte Energievorrat und die sich üppig vermehrenden Palmen, welche das Land blutrot einfärben und damit für den Spieler unzugänglich machen. Zum Glück kann dieser in begrenztem Umfang „das Land wieder heilen", zudem darf er sich an den Palmen rächen, indem er ihnen Energie stibitzt. Rein äußerlich ist das Game wahrlich nichts Berühmtes, selbst wenn der sanfte Schwebeeffekt damals sehr gelobt wurde – am hohen Spielspaß der Geschichte ändert das allerdings nicht die Palme, äh Bohne! Bei all den Fließbandgames heutzutage fragt man sich jedenfalls, warum ausgerechnet diese zukunftsweisenden Konzepte nie weiterverfolgt wurden... (md)



Archipelagos (PC)

Tower of Babel (Amiga)

Sentinel
Rainbird

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	58%	54%	58%	56%
Sound:	25%	23%	26%	10%
Steuerung:	70%	71%	70%	70%
Motivation:	74%	74%	74%	74%
Urteil:	66%	68%	69%	64%
Preis (DM)	-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

Tower of Babel
Rainbird

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	60%	60%	-	60%
Sound:	30%	32%	-	30%
Steuerung:	68%	69%	-	68%
Motivation:	68%	68%	-	68%
Urteil:	64%	65%	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	-

Für Fortgeschrittene

Archipelagos
Logotron

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	48%	61%	-	48%
Sound:	40%	35%	-	15%
Steuerung:	70%	70%	-	70%
Motivation:	70%	70%	-	70%
Urteil:	65%	66%	-	64%
Preis (DM)	-	-	-	-

Für Anfänger

Amiga Alle Spiele sind heute nur noch als Budget-Auflagen oder auf Compilations erhältlich.

ST Siehe Amiga.

C64 Hier gab es seit jeher nur The Sentinel – und das sah gar nicht mal so schlecht aus.

PC Siehe Amiga.

STRATEGO

Der Name verpflichtet: Sagt selbst, wie hätten wir in diesem Sonderheft auf einen Test von Accolades Versoftung des beliebten Brettspiels für Solo-Militärs aller Rangstufen verzichten können?

Auf dem optisch eher schlichten Spielfeld stehen sich zwei 40 Mann starke Armeen in frei bestimmbarer Aufstellung gegenüber und versuchen, die fest postierte gegnerische Fahne zu erobern. Es wird abwechselnd gezogen, wobei sämtliche Figuren jeweils nur um ein Feld vorrücken – davon ausgenommen sind lediglich die „Aufklärer" (diese rangniedrigsten Figuren dienen quasi als Kanonenfutter), die sich ähnlich wie die Türme beim Schach bewegen. Kommt es dabei zum direkten Feindkontakt, schlägt immer der höhere Rang den niedrigeren, zwei gleichwertige Figuren eliminieren sich gegenseitig.

So weit, so original, und wer die Vorlage nicht kennen sollte: Der Witz an der Sache ist, daß man den Feind anfangs erst bei einer Attacke erkennen kann, weil er einem stets den Rücken zukehrt! Es gilt also, die Positionen des Gegners herauszutüfteln und sie sich zu merken; erschwerend kommt hinzu, daß Bomben nur von „Mineuren" entschärft werden können und nur der „Spion" den obersten Feldmarschall schlagen kann – wogegen der Agent selbst allen anderen Figuren unterlegen ist... Ansonsten gibt's hier fünf unterschiedlich starke Gegner, diverse Optionen (Demo, Zugrücknahme, Betrachten der feindlichen Aufstellung, allerlei Regelvarianten) sowie drei verschiedene Bretter samt den dazugehörigen Figurensets. Nur leider ist die eigentliche Spielfläche nicht allzu groß ausgefallen, passenderweise klingt auch der begleitende Schlachtenlärm recht kümmerlich.

Wo war noch mal die Bombe?! (Amiga)

Dafür überzeugt die Maussteuerung durch strammen Gehorsam, und die Kampfkraft der Computergegner reicht immerhin aus, um sie zu vernünftigen Sparringpartnern für trainierte Brett-Strategen zu machen. Letztere dürfen also ruhig mal nach Restexemplaren dieses Games Ausschau halten. (md)

Stratego – Accolade	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	39%	42%	–	44%
Sound:	26%	26%	–	20%
Steuerung:	64%	64%	–	66%
Motivation:	66%	66%	–	66%
Urteil:	60%	60%	–	60%
Preis (DM)	69,-	79,-	–	79,-

Variabel: 5 Stufen

The Legend of Ragnarok

Frage: Was kommt dabei raus, wenn man die Götter der nordischen Sagenwelt auf kreative Weise mit den Schachregeln kreuzt? Antwort: Ein gut gelungener, wenn auch nicht allzu schwieriger Hirnverzwirbler!

Die Engländer und Skandinavier unter Euch denken beim Anblick dieses Programms vermutlich sofort an die Brettspiele „King's Table" und „Viking Game" – doch bei genauerem Hinsehen erkennt man, daß sich die Versoftung nicht nur durch animierte Kampfsequenzen à la „Battle Chess 4000", sondern auch durch einige neu eingeführte Regeln von den bejahrten Vorlagen unterscheidet. Auf dem 3D-Spielfeld sitzt die weiße Partei in der Mitte, während die zahlenmäßig überlegenen schwarzen Heerscharen ihr Lager an den vier Seiten aufgeschlagen haben. Die weißen Figuren versuchen, ihren Boß Odin auf (irgend-) eines der vier Eckfelder zu manövrieren, während die schwarzen genau dies durch Einkreisen verhindern wollen. Dabei können einige Figuren vertikal ziehen, andere diagonal, ein paar kommen immer nur ein Feld weit – kurzum, die strategische Vorgehensweise ist der beim Schach nicht unähnlich. Falls das jemand zu kompliziert findet, darf er sich an der einfacheren „King's Table"-Variante versuchen, bei der alle Steine auf dieselbe Weise ziehen. Hier sind auch zwei menschliche Knobler zugelassen, während man sich sonst mit zwölf unterschiedlich starken Computergegnern herumschlägt. Derzeit ist die rundum hübsch präsentierte und ordentlich per Maus steuerbare Götterschlacht nur für

Mein Gott dämmert schon wieder... (VGA)

den PC erhältlich, die Amiga- und ST-Versionen sollen zum Jahreswechsel 93/94 folgen. Und falls es den Grafikern dabei gelingt, die Übersichtlichkeit des 3D-Bretts etwas zu erhöhen, hätten wir kaum noch etwas an diesem nordischen Denksport auszusetzen! (md)

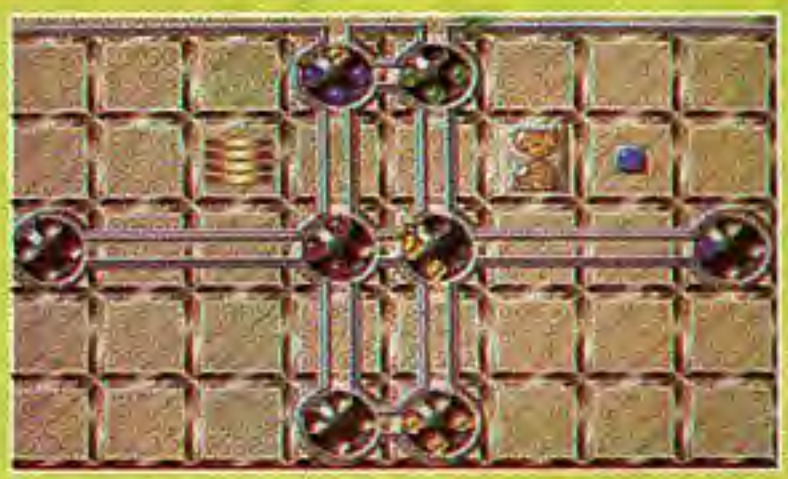
The Legend of Ragnarok – Mirage	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	66%
Sound:	–	–	–	72%
Steuerung:	–	–	–	66%
Motivation:	–	–	–	70%
Urteil:	–	–	–	68%
Preis (DM)	–	–	–	109,-

Variabel: 12 Stufen

LOGICAL ATOMINO

Logisch, daß es sich bei einem solchen Namen nur um einen Hirnverzwirbler handeln kann – allerdings um einen, dessen innovatives Konzept seit über zwei Jahren aus der strategischen Steinwüste ragt!

Schnelle Reaktionen, ein scharfes Auge und kühles Blut sind gefragt, wenn diese Knobelei im Laufwerk rattert – also genau das richtige für Hochgeschwindigkeitsstrategen!



Die hochexplosiven Kugellager in ihrer vollen Schönheit (Amiga)

Auch am 64er eine Wahnsinnsgrafik...

Hier rollen nämlich kugelförmige Hauptdarsteller über eine Röhre auf den Spielscreen und müssen mittels Maus oder Stick nach Farben sortiert in drehbare Trommeln weitergeleitet werden. Ist eines dieser „Kugellager" vollständig gefüllt, verabschiedet es sich mit einer Explosion vom Schirm – konnten innerhalb des Zeitlimits sämtliche Magazine gefüllt bzw. gesprengt werden, geht's im nächsten der 99 paßwortgesicherten Levels weiter. Und wer die alle gelöst hat, darf sich mit dem eingebauten Editor noch eigene basteln.

Aus purer Langeweile wird man so schnell jedoch kaum zum Editor greifen, halten die vorgefertigten Abschnitte den Spieler dank allerlei Schikanen wie Farbwandler, Einbahnstraßen, Ampelanlagen oder Teleporter doch lange auf Trab. Entsprechend hoch ist der Suchtfaktor angesiedelt, wozu auch die immerhin ganz nette Grafik und die hübsche Musikbegleitung ihren Teil beitragen. Die ausgezeichnete Maussteuerung zählt ebenfalls zu den Pluspunkten des Games, lediglich am 64er muß man sich mit dem nicht ganz so agilen Stick zufriedengeben. Leider ist das ursprünglich für alle Systeme erhältliche Programm mittlerweile nur noch für den Amiga problemlos zu haben, wo es allerdings mit dem 1200er kategorisch die Zusammenarbeit verweigert. Es könnte sich im Einzelfall also schon als relativ schwierig erweisen, an die geniale Tüftelei von Rainbow Arts heranzukommen – doch andererseits lohnt der Versuch, zumal Schwierigkeiten ja gerade auf Strategen eine besondere Anziehungskraft ausüben... (md)

Logical
Rainbow Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	48%	48%	55%	46%
Sound:	70%	68%	72%	69%
Steuerung:	81%	81%	69%	81%
Motivation:	83%	82%	78%	82%
Urteil:	80%	80%	76%	80%
Preis (DM)	39,–	69,–	49,–	89,–

Für Fortgeschrittene

Das mittlerweile äußerst günstig erhältliche Tüftelgame von Play Byte basiert, wie so viele Grübeleien, auf einer simplen Grundidee: An der rechten Seite des grafisch eher schlichten Spielfelds purzeln ständig neue „Atome" mit unterschiedlich vielen Verbindungsarmen in einen schmalen Schacht. Von dort müssen sie schnellstmöglich per Maus oder Joystick auf den Hauptscreen geschaufelt und zu kompletten Molekülen zusammengesetzt werden, bei denen kein Verbindungsarm mehr frei bleibt – zur Belohnung lösen sich diese dann in Wohlgefallen auf. Das Ganze läßt sich in zwei verschiedenen Spielmodi durchexerzieren, einmal mit und einmal ohne vom Rechner vorgegebenen Bauplan.

Abgesehen von der netten Soundbegleitung ist die Präsentation so einfach wie das Spielprinzip; die Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen sind dabei denkbar gering – selbst am 64er sieht das Game nicht recht viel anders aus als auf einem 486er, und mit dem Amiga 1200 arbeitet es ebenfalls klaglos zusammen. Die Steuerung funktioniert hervorragend, und das Gameplay kann mit allerlei hübschen Features aufwarten, so gibt's z.B. punktenträchtige Bonusrunden, Joker-Atome und alle paar Levels ein Paßwort.

Trotz seines fortgeschrittenen Alters (Baujahr 1990!) ist Atomino nach wie vor einer der fesselndsten Vertreter seiner Art. Das gilt zumindest für die heute noch lieferbaren atomaren Spielereien, denn das heimliche Vorbild „Atomix" von Thalion ist längst aus den Händlerregalen verschwunden. Und wie eingangs schon erwähnt: Der Preis ist mehr als heiß! (md)

Atomino
Play Byte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	29%	29%	45%	31%
Sound:	63%	61%	68%	60%
Steuerung:	72%	72%	74%	72%
Motivation:	74%	74%	78%	74%
Urteil:	68%	68%	72%	68%
Preis (DM)	19,–	9,–	9,–	19,–

Für Fortgeschrittene

PUZZNIC

THINK CROSS

Was täten wir nur ohne die Japaner? Da wäre doch diese Taito-Tüftelei anno 90 niemals in die Spielhölle gelangt – und all die Konvertierungen und Klone für praktisch jeden Rechner gäbe es natürlich auch nicht...

Was täten wir nur ohne die Japaner? Max Design sollte es wissen; immerhin basiert dieser Querdenker der Österreicher auf dem „Puzznic"-Prinzip – warum also nicht eine ähnliche Einleitung verwenden?

Stein(alt), aber fein! (Amiga)

Steiniger, aber feiniger! (Amiga)

Schicken wir dem Land des Lächelns also ein solches, um uns anschließend den 144 (teilweise anwählbaren) Levels voller bunter Steinchen zu stellen. Eigentlich wäre das Game ja ganz einfach, jedenfalls, wenn es nur darum ginge, die Klötze mit dem Stick durch verwickelte, schwerkraftabhängige Labyrinthe zu dirigieren – aber nein, man muß sie auch noch dergestalt schieben, daß sich gleichartige Elemente zusammenfinden, die daraufhin von der Bildfläche verschwinden. Was besonders schwierig ist, wenn *drei* Steine auf einmal zur Vernichtung anstehen und Spezialelemente wie etwa Fahrstühle oder bewegliche Plattformen in den Lösungsweg eingebaut werden müssen. Sobald restlos alle Kiesel zerbröselt sind, gilt der betreffende Screen als gelöst, doch sorgt ein nervenzehrendes Zeitlimit dafür, daß gemächliche Grübler hier eher schlechte Karten haben.

Auch Optikfans werden nicht unbedingt verwöhnt, bietet das Programm doch in allen Versionen wenig mehr als unbedingt nötig. Viel spaßiger hört sich da schon der flotte Soundtrack an, und die Steuerung funktioniert sowieso prima. Also rundherum ein echter Klassiker mit eingebautem Suchteffekt (einzig die ST-Version wirkt arg lieblos zusammengeschustert), der freilich heutzutage bloß noch hie und da als Restbestand zu haben sein dürfte. Doch füllen diese Lücke mittlerweile ja Dutzende von Nachahmern – und die haben wir hier sozusagen gleich mitgetestet. Ist doch praktisch, nicht? (jn)

Puzznic
Taito/Ocean

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	34%	26%	33%	33%
Sound:	64%	31%	64%	51%
Steuerung:	76%	69%	76%	76%
Motivation:	77%	73%	77%	76%
Urteil:	71%	68%	71%	70%
Preis (DM)	Restbest.	Restbest.	Restbest.	Restbest.

Für Geübte

Komisch, stand da nicht eben im Text zum Original, daß wir damit alle Klone gleich mitgetestet hätten? Schon, doch übertraf der alpenländische Sprößling den morgenländischen Vater in nahezu jeder Hinsicht:

Erstens wird hier optisch einiges geboten, sind doch viele verschiedene, liebevoll gezeichnete Grafik-Sets im Angebot, die alle 5 Levels wechseln. Zweitens darf bei Think Cross schon gleich in den ersten der insgesamt 150 fein ausgeklügelten Bilder ganz anständig gegrübelt werden, während das Taito- bzw. Ocean-Game sich zumindest anfänglich moderater gab. Drittens bekommt man es jetzt mit einem deutlich ausgebauten Angebot an Sonderelementen zu tun; beispielsweise gibt's hier auch schießende Steine, Feuerseen und Wasserteiche, Schalter oder gar Fließbänder. Tja, und viertens wären da noch diese launigen Gimmicks, denn zusätzlich ist eine ganze Reihe von Geheimlevels im Game versteckt, die erst durch ganz bestimmte Aktionen aktiviert werden.

Der Sound gefällt in der Austro-Version nicht immer ganz so gut, und ein kleiner Wermutstropfen ist halt auch dabei: Die an sich prima funktionierende Maussteuerung verlangt nach einem neuen oder zumindest tipptopp gepflegten Nager, sonst wird's tierisch fummelig – man kann aber zur Not auf die Tastatur ausweichen. Not herrscht auch bei der Versorgungslage, allerdings laufen im Moment gerade Verhandlungen mit einem Budget-Label, das die Edel-Knobelei nochmals auflegen will. (jn)

Think cross
Max Design

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	51%	51%	52%	53%
Sound:	60%	60%	58%	62%
Steuerung:	72%	72%	72%	72%
Motivation:	79%	79%	79%	80%
Urteil:	75%	75%	75%	76%
Preis (DM)	Restbest.	Restbest.	Restbest.	Restbest.

Für Könner

One Step Beyond

Liebhaber knuspriger Knabbereien und kniffeliger Knobelkost kommen hier voll auf ihre Kalorien, denn bei Oceans „Push Over"-Nachfolger dreht sich wieder alles um taktisch versteckte Kartoffelchips!

Während beim Vorgänger die Ameise G.I. Ant die Steine auf den Plattformscreens so plazieren mußte, daß sie sie anschließend via Dominoeffekt mit einem einzigen Schubser umkippen konnte, darf sich jetzt der Firmenhund des Sponsors „Quavers" auf etwas andere Weise mit den nächsten 100 Levels beschäftigen. Colin (so heißt die Töle) hüpft auf dem kunterbunten Bildschirm unter Zeitdruck von Stein zu Stein, woraufhin diese in der dahinter angebrachten Versenkung verschwinden. Wichtig ist dabei nur, daß unser Schlappohr den Stein mit der Tüte leckerer Quavers-Chips zuletzt bespringt. Damit ihm das nicht zu leicht fällt, besitzen die meisten Klötze eine von insgesamt elf Sonderfunktionen: Zeitlupe, Pause, Hunde-Teleporter, Steine-Wiederaufrichter und dergleichen Scherze mehr sind im Angebot.

Präsentiert wird das alles nicht mehr ganz so detailverliebt wie früher, aber die schlichtere Grafik hat zumindest den Vorzug der Übersichtlichkeit; außerdem ist die Animation des Köters gelungen, und die eingestreuten Comic-Sequenzen lockern die Sache zusätzlich auf. Der teilweise von „Push Over" abgekupferte Sound und die Sticksteuerung gehen ebenfalls in Ordnung. Die technischen Unterschiede zwischen den einzelnen Systemen sind verhältnismäßig gering (mit leichten grafischen Vorteilen für den Amiga), und die Anforderungen an die Hardware bewegen sich an der unteren (AT-) Grenze.

Kurz und gut, das originelle Spielprinzip macht auch in der renovierten Form noch viel Spaß, selbst wenn das Game eher zu den einsteigerfreundlichen Knobeleien gehört. (md)

Ein Hundeleben... (Amiga)

One Step Beyond
Ocean

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	55%	53%	–	53%
Sound:	58%	56%	–	58%
Steuerung:	69%	69%	–	69%
Motivation:	71%	71%	–	71%
Urteil:	69%	68%	–	69%
Preis (DM)	79,–	79,–	–	79,–

Für Anfänger

CHALLENGE

Die Wiege dieser fesselnden Mischung aus Knobelei, Action und Geschicklichkeit war Ataris Lynx-Handheld – wegen des enormen Erfolges bekam dann praktisch jedes Computersystem seine eigene Konvertierung!

Insgesamt 144 von oben gezeigte und etwas ruckelig in alle Richtungen scrollende Labyrinthe muß der Held Chip unter Zeitdruck durchwandern. Das Ziel besteht darin, jeweils eine bestimmte Menge von Computerchips aufzusammeln und anschließend den Weg zum Ausgang zu finden. Dabei wechseln die Anforderungen an den menschlichen Joystickartisten von Level zu Level: Mal ist das Zeitlimit derart knapp bemessen, daß ganz unstrategischer Streß aufkommt, ein andermal hat man vor allem mit den eisigen, wässrigen, magnetischen oder feurigen Bodenfeldern zu kämpfen, und dann sind es wieder streunende Monster, die für Ärger sorgen. Es gibt aber auch Teleporter, Fallen, verschlossene Türen und so genial versteckte Chips, daß selbst Sherlock Holmes sie kaum finden könnte.

Richtig kompliziert wird es jedoch erst in den späteren Abschnitten, denn ein wichtiges Merkmal des ausgeklügelten Gamedesigns ist der sanft, aber stetig ansteigende Schwierigkeitsgrad. Anfangs erhält man beim Betreten bestimmter Felder sogar eine Erklärung der Spielelemente, außerdem gibt's Paßwörter, eine Pause-Funktion und die Möglichkeit, einzelne Levels beliebig oft zu wiederholen – oder auch mal zu überspringen. Daher hat sich hier auch noch niemand über die etwas altertümliche Präsentation aufgeregt, zumal die Sticksteuerung wie geschmiert funktioniert...

Viel schlimmer ist, daß von dem Game heute bloß noch Restbestände vorhanden sind; und selbst die nützen den Besitzern eines Amiga 1200 wenig, denn mit so neumodischen Rechnern kann unser Oldie nichts anfangen. (md)

(Amiga)

Chip's Challenge
U.S. Gold

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	48%	48%	63%	41%
Sound:	60%	58%	60%	39%
Steuerung:	81%	80%	81%	80%
Motivation:	86%	86%	86%	86%
Urteil:	80%	80%	83%	77%
Preis (DM)	69,–	69,–	59,–	79,–

Für Fortgeschrittene

The Game of Life

Der Mikro-Welt fröhlich wuchernde und dann plötzlich absterbende Zellstrukturen konnte man bereits in den 70er Jahren auf Großrechenanlagen begegnen – in den 90ern genügt dafür ein Homecomputer!

Die Schweizer Softwareköche von Linel haben das Rezept der digitalen Ursuppe neu abgeschmeckt und den Hobby-Biologen zugänglich gemacht. Fünf verschiedene Zellformen sind die Bausteine, mit denen man hier in 100 Levels jongliert, um dem geheimnisvollen Eigenleben des Protoplasmas auf die Spur zu kommen... Dabei geht es anfangs „nur" darum, auf dem zweigeteilten Screen eine vom Rechner vorgegebene Zellstruktur nachzubauen. Aber auch das ist schon schwierig genug, weil die Biester ein unglaubliches Wachstumsbedürfnis haben, zudem sind die Eigenarten der nach und nach eingeführten Sonderformen (Energieerzeuger, Hornhaut etc.) zu berücksichtigen. In den höheren Levels wird die Aufgabenstellung immer anspruchsvoller – ein Zeitlimit ist einzuhalten, eine bestimmte Biomasse darf nicht überschritten werden, oder eindringende Viren müssen bekämpft werden. Wer das alles geschafft hat, darf dann im Anschluß nach dem Open End-Verfahren beliebig weiterbasteln.

Die Maus wird angesichts so vieler wilder Zellen leider ziemlich nervös, weshalb erfahrene Biologen lieber zum Keyboard greifen, da es bei diesem Actionstrategical oft auf jede Echtzeitsekunde ankommt. Überhaupt nicht genau nahmen es die Programmierer dagegen mit der Präsentation: Die paar Sound-FX sind kaum der Rede wert, und was sich hier grafisch am Bildschirm abspielt, ist eine Beleidigung für jeden Sehnerv. Aber wenn das Gameplay stimmt, fragen bekanntlich weder Strategen noch Wissenschaftler nach einer gefälligen Darbietung. Stimmt's, oder haben wir recht? (md)

Die Grafik ist eher abschreckend... (VGA)

The Game of Life Linel	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	26%	27%	–	28%
Sound:	13%	13%	–	–
Steuerung:	59%	59%	–	56%
Motivation:	69%	69%	–	69%
Urteil:	60%	60%	–	60%
Preis (DM)	99,–	99,–	–	99,–

Für Geübte

The Incredible Machine

Mit der Tüftelmaschine hat Dynamix es tatsächlich geschafft, das Knobel-Genre um ein neues Spielprinzip zu erweitern – eines, bei dem man sogar noch etwas über die wunderbaren Gesetze der Physik lernen kann!

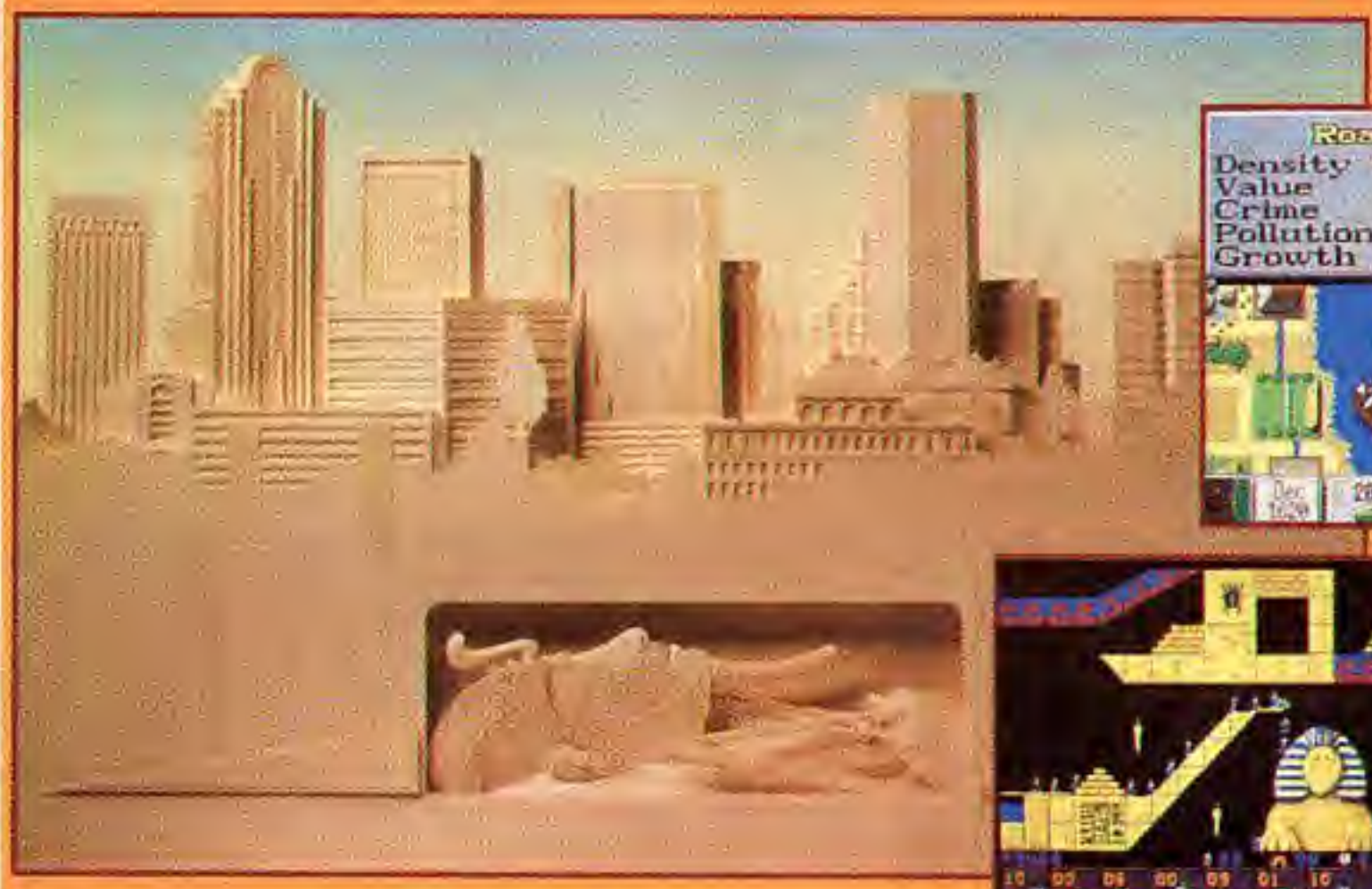
Im Mittelpunkt des Geschehens stehen 87 halbfertige Versuchsanordnungen, die der Spieler mit vorgegebenen Teilen unter Zeitdruck so ergänzen muß, daß die erwünschte Kettenreaktion in Gang kommt. Vorwiegend werden Haushaltsartikel wie Seile, Scheren oder Eimer benutzt, aber auch Tiere tauchen auf – etwa energieliefernde Hamster in Laufrädern. Zur Illustration am besten ein Beispiel:
Eine Bowlingkugel fällt auf ein Trampolin, federt zurück und trifft dabei ein Goldfischglas, das dadurch zersplittert. Der zappelnde Fisch lockt eine Miezekatze an und macht damit den Weg für eine Maus frei, die schleunigst in ihrem Loch verschwindet – und schon hat man sich das Codewort für diesen Level verdient! Wer will, darf zusätzlich noch mit den Schwerkraft- und Luftdruckverhältnissen experimentieren, was den Schwierigkeitsgrad allerdings in schwindelerregende Höhen treibt. Zwar haben die Dynamiker für ihr innovatives Programm die Grafik nicht gerade neu erfunden, doch sind die Screens sehr übersichtlich und die Animationen recht putzig. Auch die iconunterstützte Maus tut brav ihre Pflicht, und die diversen Begleitmusiken sind sogar ein echter Ohrenschmaus. Zudem wird die Physikstunde komplett deutsch abgehalten, es gibt einen Editor zum Entwerfen eigener Maschinen und 21 Einführungslevels, wo die Funktionsweise der einzelnen Gegenstände erklärt wird. Vermissen könnte man allenfalls einen Zwei-Spieler-Modus; eine Zusatzdisk („The Even More Incredible Machine") mit weiteren Aufgaben müßte dagegen jeden Moment erscheinen. (md)

Und das soll funktionieren?! (VGA)

The Incredible Machine Dynamix	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	36%
Sound:	–	–	–	69%
Steuerung:	–	–	–	78%
Motivation:	–	–	–	84%
Urteil:	–	–	–	80%
Preis (DM)	–	–	–	109,–

Für Fortgeschrittene

DANEBEN & DA



Da haben wir uns nun minutenlang den Kopf darüber zerbrochen, wie dieses Sonderheft am übersichtlichsten zu strukturieren wäre, haben die vorgestellten Spiele hübsch ordentlich in Genre-Schubladen gepackt und zu thematischen Bündeln verschnürt – und dann ist doch eine Handvoll Games übriggeblieben, die sich jeder vernünftigen Zuordnung in einen klar abgegrenzten Bereich der Strategen-Welt hartnäckig widersetzten! Es blieb uns daher wohl oder übel nichts anderes übrig, als für sie eine eigene Akte anzulegen...

Nun fiel uns die Ordnungsliebe diesmal ohnehin leichter als in den vorangegangenen Sonderheften, denn während Adventures oder Rollenspiele letzten Endes immer Adventures oder eben Rollenspiele bleiben, zerfällt der große Bereich digitaler Strategie bereits bei oberflächlicher Betrachtung in ganz verschiedene Untergenres. Doch wo wäre beispielsweise ein Programm wie Max Designs „Burntime" zuzuordnen, offeriert es dem Strategen zusätzlich doch noch eine Reihe von Elementen anderer Genres? Und was ist mit hier durchaus unverzichtbaren taktischen Genüssen wie etwa den diversen „Sims" von Maxis oder „Stronghold", dem erstaunlichen Fantasy-Bau-

RÜBER HINAUS

kasten von SSI? Immerhin stellen diese Spiele sozusagen für sich genommen schon ein eigenes Untergenre dar!

Kurz und gut, auf den folgenden Seiten wagen wir uns in die Grauzone der Strategie. Auf Programme, die nur darauf spekulieren, durch den Einsatz besonders vieler Genre-Versatzstücke von besonders vielen Leuten gekauft zu werden, haben wir allerdings konsequent verzichtet – statt dessen werdet Ihr hier unter anderem auf mittlerweile runderneuerte und qualitativ außer Frage stehende Klassiker wie z.B. „Pirates Gold" von MicroProse treffen. Und das soll jetzt unser Stichwort für einen kleinen nostalgischen Rückblick auf die Pioniere solcher Genremixturen sein: Wer von den älteren Strategen unter Euch erinnert sich nicht mit einer gewissen Wehmut an (zugegebenermaßen etwas actionlastige) 64er-Soft wie „They stole a Million" oder auch „Strike Fleet" aus den Jahren 1985 – 1987? Oder wie ist es mit den 16-Bit-Klassikern von Cinemaware, man denke nur an „Defender of the Crown" und das geniale Spätwerk der Amerikaner namens „Lords of the Rising Sun".

Traurigerweise sind alle diese Kleinode und zumeist auch ihre Väter längst ins elektronische Nirwana eingegangen, doch haben sich ja allerlei Companies gefunden, um die Tradition fortzusetzen – ein exquisites Beispiel dafür gibt die „Midwinter"-Familie ab. Doch auch Psygnosis' „Lemmings"-Stamm (zu dem wohl auch die „Humans" von Mirage gehören) hätten wir taktisch orientierten Aktionisten unmöglich vorenthalten können, ähnliches gilt für Bullfrogs „Syndicate". Gemächlichere Naturen sollten sich hingegen eher an die bereits erwähnten Maxis-Simulationen halten, denn mit Stadt- und Ameisenplanung, Geo- und Biologie oder einem digitalen Bauernhof vermögen sie den Spieler monatelang an den Monitor zu fesseln. In eine ähnliche Richtung marschierte auch Stardesigner Sid Meier mit seinem legendären Menschheits-Spektakel „Civilization".

Eine relativ eigenständige Gameplay-Schule bilden hingegen Programme wie Silmarils' „Storm Master" und dessen Nachfolger „Transarctica" – wer sich hier eine interessante Melange aus Abenteuer, Strategie und Handelssimulation vorstellt, liegt im großen und ganzen nicht weit daneben. Auch die futuristischen Genreverquickungen „Millennium" bzw. Merit Softwares aktueller „Maelstrom" wurden ganz offensichtlich im selben Klassenzimmer herangezogen, während Starbytes „Return of Medusa" auf dem festen Boden der Fantasy handelt, wandelt und kämpft. Der Titel deutet bereits darauf hin, daß es vordem bereits eine andere Meduse gegeben haben muß, und tatsächlich trieben die „Rings of Medusa" vom gleichen Hersteller bereits Ende 89 in einem mittelalterlich geprägten Fantasy-Land ihr ebenso handelssimulatorisches wie kriegsstrategisches Unwesen. Freilich ist die ursprüngliche Dame mit dem Schlangenhaupt längst nicht mehr erhältlich, und auch aus einem anderen Grund verlagerten wir unser Interesse auf ihre Tochter: Sie mixt nämlich buchstäblich alle Pflänzchen zusammen, welche auf den weiten Äckern der Strategie so sprießen! Neben Händelei und Kosim findet man hier auch wirtschaftliche Aspekte, Action-Elemente und sogar richtige Rollenspiel-Verliese im „Dungeon Master-3D".

Ihr seht also, im letzten Abschnitt unserer strategischen Rundreise erwarten Euch einige Stationen, mit denen der eine oder andere unter Euch vermutlich nicht gerechnet hätte. Ist das schlimm? Oder ist es nicht vielmehr selbst für den eingeschworensten Taktiker sehr spannend, auch mal einen Schritt *daneben* zu stehen bzw. einen Schritt *darüber hinaus* zu wagen? Na, denn willkommen in der Grauzone! Haltet Euch immer gut an unseren Tests fest, dann verlauft Ihr Euch nicht... (jn)

DANEBEN & DARÜBER HINAUS

Die Welt am Draht:

Mit ihrem Städtebauklassiker haben die Amerikaner 1989 einen der originellsten und wichtigsten Meilensteine der Softwaregeschichte abgeliefert – und das war erst der Anfang einer einzigartigen Serie!

Obgleich thematisch sehr verschieden, haben die Sims alle ein paar grundsätzliche Dinge gemeinsam: Man sieht das Geschehen meist aus der Vogelperspektive und bedient die Pulldown-Menüs, Schieberegler und Icons mit der Maus. Kleinere Szenarios und Tutorials erleichtern den Einstieg, dazu gibt's eine dicke Anleitung, die wegen der teilweise sehr anspruchsvollen Texte besser in der deutschen Übersetzung konsumiert wird. Die zahlreichen Statistiken, Karten und Diagramme im Game selbst dienen neben der Information auch der „Überwachung" des Spielers bzw. seiner Leistungen. Das Spielziel ist eher offen angelegt und läßt viel Freiraum für Experimente. Tja, und ganz nebenbei lernt man immer eine ganze Menge – kein Wunder, daß in Amerika viele Sim-Spiele zum Schulunterricht gehören!

SIM CITY

Hier ist man als Bürgermeister einer Stadt voller „Simulated Citizens" zugange, welche auf der per Zufallsgenerator erstellten Landkarte vor sich hin wuchert. Anfangs ist man vornehmlich mit dem Errichten von Wohngebäuden, Industrieanlagen, Gewerbegebieten und Straßen beschäftigt; bei zunehmendem Wachstum rücken die Sorgen und Wünsche der Bewohner stärker in den Vordergrund – die Wirtschaft will einen Flughafen, die Bürger hätten lieber mehr Sportanlagen und eine niedrigere Kriminalitätsrate, nur die Steuern sind immer allen zu hoch. Zur Auflockerung gibt's Feuersbrünste, Erdbeben oder Monsterüberfälle, und wer diese Schicksalsschläge in geballter Form erleben will, kann das mit Hilfe von acht vorgefertigten Katastrophen-Szenarios tun. Die ruckelig gescrollte, etwas dürftige Grafik und der Piepssound locken kein Stadtoberhaupt hinterm Rathaus vor, aber Steuerung und Gameplay sind von zeitloser Güte. Zur Ergänzung brachte Maxis 1991 den „Terrain Editor" und die beiden „Architecture"-Disks mit neuen Landschaften heraus – Weihnachten '93 kommt das grundlegend überarbeitete „Sim City 2000" mit verschönerter 3D-Grafik.

Sim City (VGA)

SIM EARTH

Ein Jahr nach Sim City kam Maxis ungleich komplexer zur Sache und brachte gewissermaßen die Computerversion unseres Planeten heraus. Genaugenommen sind es acht Planeten, auf denen man die Evolution nach eigenem Gusto inszenieren kann: je nachdem kommt zum Schluß eine idyllische Gänseblümchenwelt oder eine lebensfeindliche Marslandschaft heraus. Machbar ist im Prinzip alles, ob man nun Berge versetzt, Katastrophen hereinbrechen läßt oder Seuchen bekämpft – nur den Energiehaushalt muß man im Auge behalten. Ansatzweise beschäftigt man sich auch mit der Entwicklung der einzelnen Lebensformen, was später bei Sim Life noch vertieft wird. Mit diesem Laborkrimi hat das Evolutionsspiel zudem gemeinsam, daß das spielerische Element hinter dem wissenschaftlichen zurücktritt – weshalb diese beiden Sims auch nicht sooo erfolgreich waren...

Sim Earth (Amiga)

SIM ANT

Anno 1991 setzte man wieder stärker auf Spielbarkeit und ein überschaubares Betätigungsfeld: Die digitalen Ameisen bevölkern den Hinterhof eines Vorstadthäuschens und müssen den Überlebenskrieg gegen den Nachbarstamm und die lästigen Menschen gewinnen.
Bis auf eine heldenhafte Ausnahme steuert man das Krabbelvolk „indirekt", zum Beispiel durch verstärkten Nestbau oder die Ausbildung von mehr Soldaten- als Arbeiterameisen. Abwechslung in das biologische Feldexperiment bringen unterschiedliche Grafikperspektiven und Spielmodi wie etwa der „Silly Mode", bei dem die verschnörkelten Gedankengänge der Hauptdarsteller auf dem Screen sichtbar werden.

Sim Ant (Amiga)

Sim City (CDTV)

SIMulationen von Maxis

SIM LIFE

Im Jahre 1992 folgte der Schock für Leute, die Sim Earth bereits für den Gipfelpunkt an Komplexität gehalten hatten. Sim Life ist quasi dessen Fortsetzung im Forschungslabor, wo man sich mit der Züchtung von noch nie dagewesenen Tieren und Pflanzen befaßt. Die Geheimnisse der Genetik stehen unübersehbar im Vordergrund, aber ein Gutteil der nicht mehr zählbaren Menüs, Optionen, Schalter und Einstellregler ist auch solchen Dingen wie Luftfeuchtigkeit und -temperatur, Giftgehalt der Umwelt etc. gewidmet. Kurzum, das Spiel des Lebens wird mit allen wissenschaftlichen Schikanen betrieben – glücklich ist, wer da auf ein Biologiestudium zurückgreifen kann!

Sim Life (Amiga 1200)

SIM FARM

Mit diesem „Vetter vom Lande" erhielt Sim City Ende 1993 einen standesgemäßen Nachfolger, der das Niveau der Serie wieder auf Nichtakademiker-Niveau herunterschraubte. Das Gameplay erinnert an allen Ecken und Enden an das städtische Vorbild, selbst wenn man hier mit Schweinezucht und Gemüseanbau beschäftigt ist. Die wiedergefundene Schlichtheit hat allerdings auch ihre Nachteile, und das gilt nicht nur für die Präsentation, die vor allem grafisch allzu nostalgisch ausgefallen ist. Manchmal macht sich halt auch dezente Langeweile breit – aber gleich darauf versöhnt das Programm den Digi-Bauern wieder mit gelungenen Gags. (mm)

Sim Farm (VGA)

Sim Farm (VGA)

Sim City
Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	52%	52%	39%	48%
Sound:	22%	22%	19%	27%
Steuerung:	75%	75%	52%	76%
Motivation:	82%	82%	60%	82%
Urteil:	77%	77%	58%	77%
Preis (DM)	49,-	49,-	39,-	49,-

Variabel: 3 Stufen

Sim Earth
Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	56%	-	-	57%
Sound:	22%	-	-	22%
Steuerung:	76%	-	-	76%
Motivation:	80%	-	-	80%
Urteil:	75%	-	-	75%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Variabel: 4 Stufen

Sim Ant
Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	60%	-	-	63%
Sound:	61%	-	-	61%
Steuerung:	77%	-	-	77%
Motivation:	82%	-	-	82%
Urteil:	78%	-	-	79%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Variabel

Sim Life
Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	58%	-	-	55%
Sound:	61%	-	-	63%
Steuerung:	75%	-	-	76%
Motivation:	76%	-	-	76%
Urteil:	74%	-	-	74%
Preis (DM)	99,-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Sim Farm
Maxis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	52%
Sound:	-	-	-	72%
Steuerung:	-	-	-	73%
Motivation:	-	-	-	75%
Urteil:	-	-	-	74%
Preis (DM)	-	-	-	99,-

Für Fortgeschrittene

Amiga Alles erhältlich, zum Teil jedoch nur auf Compilation. Von Sim City existieren auch eine 512-KB-Ausführung sowie eine grafisch sehr hübsche für das CDTV, Sim Life gibt's zudem als Spezialversion für den A1200.

ST Sim City gibt es zusammen mit „Populous" im Pack, ansonsten leider gar nix!

C64 Auch hier gibt's nur Sim City – in einer abgespeckten und grafisch fürchterlichen Version.

PC Alles lieferbar, Sim City seit neuestem auch in einer verbesserten „Classic"-Ausgabe.

CIVILIZATION

Zu einem nicht geringen Teil beruht der Ruhm des großen Piraten und Eisenbahntycoons Sid Meier auf diesem Game, das es Anfang 1992 praktisch ohne Umwege von der Neuerscheinung zum Klassiker gebracht hat!

Wie beim gleichnamigen Brettspiel geht es hier um den Aufbau und die Entwicklung einer Zivilisation mit allen wissenschaftlichen, wirtschaftlichen und militärischen Mitteln. Der Spieler ist dabei (abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad) entweder Häuptling, Feldherr, Prinz, König oder Kaiser eines der 14 vorhandenen Stämme. Der Rechner schlüpft seinerseits in die Rolle von zwei bis sechs bösen Nachbarn, dann taucht man gemeinsam hinab ins Jahr 4000 vor Christus, wo die Entwicklungsgeschichte beginnt – um bei Erfolg erst im Raumfahrtzeitalter wieder zu enden!

Je nachdem, ob man als Boß der Deutschen, Amerikaner, Griechen, Azteken oder Zulus fungiert, sind bestimmte kulturelle Errungenschaften wie z.B. das Rad bereits zu Anfang vorhanden. Unabhängig davon muß zunächst mal ein günstiger Ort für die erste Stadt gefunden werden, die den Ausgangspunkt für all die Siedlertrecks und Forschungsexpeditionen bildet, mit denen man seinen Horizont nach und nach erweitert. Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, denn zuvor liegt die aus der Vogelperspektive gezeigte Landschaft noch im Bildschirmdunkel. Die friedliche und unfriedliche Eroberung der Welt findet zunächst auch noch mit Keulen, Ruderbooten und dergleichen barbarischen Antiquitäten statt, weil die Servolenkung ja erst erfunden werden muß...

Allerdings ist man nicht sklavisch an einen historischen Ablauf gebunden, sondern kann seine Eierköpfe, Pioniere und Krieger ganz gezielt in selbst festzulegender Richtung arbeiten lassen. Durch den bald explosionsartig ansteigenden Umfang der Kenntnisse und Fertigkeiten des eigenen Völkchens werden die anstehenden Aufgaben ständig komplexer – dementsprechend nehmen auch Diplomatie und Handel neben dem Kriegsgeschäft immer größeren Raum ein. Zur Erleichterung enthält das Programm Schriftrollen für schnelle Instant-Erfindungen, fünf Berater (für Militär, Forschung, Wirtschaft etc.) und die jederzeit aufrufbare „Civilopedia" mit ihrer schier unerschöpflichen Informationsfülle.

Bei der Präsentation kann die kaum animierte Grafik der äußerst spärlichen Soundbegleitung die Hand schütteln, und die Steuerung klappt per Tastatur eindeutig besser als mit der Maus. Immerhin gibt's nette Zwischenbilder, akzeptables Scrolling und deutsche, wenn auch mäßig übersetzte Screentexte. Doch das unglaublich nuancenreiche Gameplay und die durch den eingebauten Zufallsweltengenerator immer neue Aufgabenstellung hieven die Motivation ganz von selbst auf Klassikerniveau! (mm)

(Amiga)

(ST)

(Amiga)

(VGA)

Civilization
MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	56%	55%	–	55%
Sound:	52%	50%	–	56%
Steuerung:	70%	70%	–	70%
Motivation:	89%	89%	–	89%
Urteil:	83%	83%	–	83%
Preis (DM)	99,–	99,–	–	109,–

Variabel: 5 Stufen

Amiga Für eine Turbokarte ist man hier schon bald dankbar.

ST Nur mit Farbmonitor und 1 MB RAM spielbar, HD-Installation ist möglich.

PC Unterstützt alles und jedes, ab einem 386 SX geht's zivilisiert zu.

Pirates GOLD

Es war einmal vor langer Zeit am 64er, da machte eine strategische Piraten-Simulation ihren Schöpfer Sid Meier zur Legende. Gut sieben Jahre später hat MicroProse die Freibeuter nun erneut auf Kaperzug geschickt!

The enemy ship catches fire, and is destroyed as the flames reach the gunpowder magazine.

Die Triumphe des karibischen Hochsee-Dramas sind ungezählt, mochte die jeweilige Bühne nun C64, Amiga, Atari ST, Apple oder PC heißen. Auch die eingeDOSte Version hat mittlerweile jedoch ein knappes Jahr-sieht auf dem Buckel, und so lag der Gedanke an eine aufpolierte Piraterie mehr als nahe. Schade nur, daß die Politur (ohne Sids Mithilfe) bloß für kosmetische Korrekturen reichte...

Als angehender Säbelrassler darf man sich einmal mehr eine von sechs historischen Epochen aussuchen, die insgesamt den Zeitraum zwischen 1560 und 1700 abdecken. Ferner ist es nicht belanglos, für welche Nationalität man antritt, denn Briten, Holländer, Franzosen und Spanier haben je nach Ära ganz unterschiedliche Beute-Chancen. Und Beute ist hier nunmal oberstes Ziel, nur das liebe Gold garantiert auf Dauer Reichtum und Ru(h)m. Da darf man dann auch weder vor der Heirat mit einem reichen Gouverneurstöchterlein noch vor heiklen Spezialaufträgen zurückschrecken, Geld stinkt nicht. Um an den schnöden Mammon und damit letztendlich in die Bestenliste zu kommen, muß man übrigens nicht unbedingt zur Totenkopfflagge greifen, auch mehr oder minder gesetzestreuen Händlern steht der Weg auf die Karriereleiter offen.

Doch der eigentliche Reiz des Spiels liegt schon im Plündern von ebendiesen Händlern sowie den damit zusammenhängenden, schick animierten Degenduellen. Wer den feindlichen Kapitano nämlich im Fechten besiegt, darf dessen Schiff anschließend ausrauben und versenken bzw. der eigenen Kaperflotte hinzufügen. Daß diese Sequenzen nunmehr per Maus gesteuert werden, wollte uns nicht recht einleuchten; gerade bei den härteren Gegnern hätte der gute, alte Stick doch klar die Nase vorn. Ansonsten gibt's in puncto Handhabung aber nichts zu meckern: Auf der mitscrollenden Wasserwüste hat man seinen in schräger Draufsicht dargestellten Kutter stets gut im Griff, und die diversen Hafen-, Kneipen- und Krämerscreens verursachten beim Einkaufen von Proviant oder Anheuern frischer Seefahrer eh noch nie Probleme.

Wirklich geändert hat sich bei der Neuauflage also tatsächlich bloß die Optik. Viele neue Zwischenbilder im Ölgemälde-Stil sorgen jetzt für bunten SVGA-Kunstgenuß, auch die Kampfszenen zu Wasser und zu Lande hat man von Grund auf renoviert. Zudem werden die Ohren nunmehr von feinen Musikstücken verwöhnt, während man die FX immerhin gelten lassen kann. Unter dem Deck – äh, Strich ist Pirates Gold somit ein nach wie vor genialer Klassiker, jetzt halt im zeitgemäßen Gewand – und doch wird man den Eindruck nicht los, daß aus dieser Wiederauferstehung viel mehr zu machen gewesen wäre... (jn)

Pirates Gold

MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	79%
Sound:	–	–	–	77%
Steuerung:	–	–	–	71%
Motivation	–	–	–	86%
Urteil:	–	–	–	79%
Preis (DM)	–	–	–	119,-

Variabel: 4 Stufen

PC VESA-Treiber sowie 3MB RAM müssen sein, je nach Konfiguration auch 4MB und mehr! Umsetzungen des goldigen Piraten sind nicht geplant.

Storm Master & Transarctica

Handelssimulationen aus französischer Produktion sind an sich schon eine Rarität, aber hier hatte Silmarils gleich zweimal eine glückliche Hand bei der Mischung von Action, Strategie und Geldschieberei!

Storm Master (Amiga)

STORM MASTER

Als Oberboß des sturmumtobten Eilandes Eoliä versucht der Spieler, das feindliche Gegenstück Sharkaania wirtschaftlich und militärisch in die Knie zu zwingen. Als erstes muß dafür die Inselwirtschaft auf Vordermann gebracht werden, damit man seine Aufträge an die Rüstungsabteilung auch bezahlen kann. Dabei stehen sieben Minister ihrem Chef mit Rat und Tat zur Seite; sie treiben Steuern ein, spionieren, traktieren den Feind mit Wirbelwinden, bauen intelligenzfördernden Honig an oder leiten die Konstruktion verwegener Luftschiffe in die Wege. Mit diesen vorsintflutlichen Flugis kann man dann in einer kleinen Actionsequenz höchstpersönlich die gegnerische Luftflotte vom Himmel putzen, um anschließend Sharkaanias Städte zu plündern. Sind sie schließlich allesamt glücklich ausgeraubt, sucht man sich ein anderes der insgesamt sechs (chronologisch aufeinanderfolgenden) Szenarios aus.

Während der Sound des stürmischen Fantasy-Strategicals bestenfalls ein laues Lüftchen darstellt, funktioniert die Steuerung per Maus oder Keyboard (in den Actionszenen auch Stick) problemlos, und die Grafik ist sehr atmosphärisch ausgefallen. Da das detailverliebte Game inzwischen recht preisgünstig angeboten wird, sollte man die Nase getrost mal in diesen Wind stecken!

Transarctica (Amiga)

TRANSARCTICA

Auf den Sturm folgte ein knappes Jahr später die große Eiszeit und überzog fast den gesamten Globus mit einer unangenehm kühlen Reifschicht. Lediglich ein paar Großstädte ragen aus der Schneewüste noch hervor, dazwischen fahren gigantische, waffenstarrende Dampfzüge umher. Eines dieser Stahlrösser kommandiert hier der Spieler in Echtzeit, wobei ihm marodierende Banden und das unwirtliche Klima seine Aufgabe erschweren – und die lautet, letztendlich herauszufinden, woher die Kälte eigentlich kommt und wie man das Eis wieder zum Schmelzen bringen kann. Also manövriert man seine Lok per Maus in die Städte, um Waren zu verschachern, Infos aufzuschnappen und neue Waggons oder Brennmaterial zu besorgen. Bei Begegnungen mit anderen Zügen folgt eine animierte Kampfsequenz mit anschließender Plünderung des feindlichen Schienenfahrzeugs. Die transarktischen Handlungsmöglichkeiten sind zwar auf Dauer etwas begrenzt, aber die sehr hübsch gelungene Präsentation, die benutzerfreundliche Maus/Icon-Steuerung und das originelle Konzept des Games lassen den Ausflug in die endzeitliche Eiswelt dennoch zum Vergnügen werden. Fazit: ein cooles Spiel! (md)

Transarctica (VGA)

Storm Master
Silmarils

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	70%	70%	-	70%
Sound:	28%	30%	-	21%
Steuerung:	72%	71%	-	72%
Motivation:	78%	78%	-	78%
Urteil:	74%	74%	-	74%
Preis (DM)	39,-	39,-	-	39,-

Variabel: 5 Stufen

Transarctica
Silmarils

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	74%	74%	-	76%
Sound:	74%	70%	-	78%
Steuerung:	78%	76%	-	76%
Motivation:	77%	77%	-	77%
Urteil:	76%	74%	-	76%
Preis (DM)	79,-	79,-	-	79,-

Variabel: 5 Stufen

Amiga Hier wie dort dürfen alle Amigamodelle (für den A1200 gibt's eine Spezialversion) mithandeln, die Spiele sind komplett in Deutsch.

ST Beide Games sind nach einer kurzen Nachschubflaute jetzt wieder erhältlich.

PC Ein 286er reicht in Sturm und Eis dicke.

Storm Master (VGA)

Stronghold

Eine komplett ausgestattete D&D-Welt von SSI, das kann doch nur einer der üblichen Fantasy-Rollis sein? Voll daneben, hier handelt es sich um den ersten offiziellen Königreichsimulator des Universums!

Auch wenn es das wenig aussagekräftige englische Handbuch kaum erkennen läßt, geht es in Stronghold um nichts anderes als um die Errichtung eines rundherum kompletten Königreichs im Do-it-yourself-Verfahren. Je nach Lust, Laune und gewähltem Szenario steigt man dadurch letztlich vom einfachen Baron zum großen Kaiser auf, erobert die 60 Nachbarvölker oder macht sogar beides zusammen.

Doch für all das muß zunächst mal in typischer Rollenspielmanier ein (D&D-) Charakter zusammengebastelt werden, der dann auf der noch ziemlich leeren Landkarte ausgesetzt wird. Das fleißige Kerlchen beginnt unverzüglich mit dem Bau von Burg, Haus, Hof und Feldern. Sobald die ersten Hütten stehen, kann man bereits die Erschließung der übrigen Parzellen in Angriff nehmen. Dabei sorgen 50 verschiedene (und dreifach ausbaubare) Gebäudetypen dafür, daß so schnell keine Langeweile aufkommt: Von der simplen Erzmine über Marktplätze und Kasernen bis hin zu Universitäten, Spielhöllen und Magiertürmen ist jede Menge Auswahl vorhanden. Wer will, darf den Ausbau des Landes zusätzlich durch bis zu vier Lehnsherren vorantreiben lassen, wobei man den Herrschaften aber jederzeit ins Handwerk pfuschen kann. Sobald das Gemeinwesen dann blüht und gedeiht, steht eine der neun vorrätigen Beförderungen an; steht dagegen einer der neidisch gewordenen Nachbarn plötzlich säbelrasselnd vor der Tür, läuft eine vollautomatische Schlacht ab, über deren Ausgang vornehmlich die Charakterwerte des jeweiligen Lehnsherren und der Ausbildungsstand seiner Armee entscheiden.

Force and fury meet magic spells as battles play out in the courtyards of mighty castles.

Auf dem übersichtlichen Screen befinden sich zwei Fenster (klein/groß) für die aus 3D-Polygonen und Bitmap-Bildern gemixte Grafik. Dadurch hat man gleichzeitig die Übersichtskarte und die aktuelle Parzelle vor Augen, wo die putzig animierten Untertanen Häuschen bauen und renovieren, das Land bearbeiten oder sich in die Schlacht stürzen, während die Jahreszeiten langsam wechseln. Zur Untermalung erklingen stimmungsvolle Musikstücke und sehr atmosphärische Soundeffekte wie Schwerterklirren und Sturmgeheul. Daß das Handbuch nicht viel taugt, wurde schon erwähnt, aber dank der tadellosen Maus/Menüsteuerung und dem ausgefeilten Gameplay findet man sich nach einer gewissen Einarbeitungszeit trotzdem gut zurecht. Und die anfängliche Mühe lohnt hier wirklich, denn der zigfach variierbare Schwierigkeitsgrad und die abwechslungsreichen Zufallslandkarten motivieren den königlichen Stratego-Bauherren monate- und jahrelang – von wie vielen Spielen kann man das sonst schon behaupten?! (mic)

Stronghold
SSI

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	–	–	–	75%
Sound:	–	–	–	77%
Steuerung:	–	–	–	72%
Motivation:	–	–	–	93%
Urteil:	–	–	–	87%
Preis (DM)	–	–	–	99,-

Variabel

PC Ein 386er mit 25 MHz, 2 MB RAM und Maus ist die Eintrittskarte zum Königreich.

Seven Cities of Gold

Bereits 1984 beglückte uns Electronic Arts mit diesem strategischen Dinosaurier – seit kurzem ist der Klassiker wieder erhältlich, und zwar in einer zeit- und standesgemäß aufgebohrten VGA-Version!

Am goldigen Gameplay des Genre-Urvaters wurde gottlob nicht gerüttelt: Der Spieler darf in die blutgetränkten Fußstapfen der spanischen Eroberer treten und dazu als erstes seine Schiffsflotte mit Menschen, Tieren und diversen Handelsgütern ausstaffieren. Eine kurze Segelsequenz später ist er schon in Amerika gelandet, wo die Eingeborenen in ihren Dörfern sehnsüchtig darauf warten, von einem gewieften Geschäftsreisenden aus der Alten Welt um den Finger gewickelt zu werden. Im Menü läßt sich bestimmen, ob man beim Betreten einer solchen Indianer-Kolchose aggressiv oder friedlich auftritt – so oder so sollte man jedenfalls keinem der hektisch herumlaufenden roten Brüder auf die Zehen treten, denn das ist ausgesprochen schlecht fürs Geschäft...

Sobald der Häuptling gefunden ist, wird unter Einsatz von Handelsmenü, kleinen Geschenken und Zaubertricks mit ihm verhandelt. Wer auf diese Weise genügend Gold, Früchte, Gewürze etc. zusammengerafft hat, kann nach seiner glorreichen Heimfahrt schon fest mit einer der neun möglichen Beförderungen durch den König rechnen. Außerdem landet damit endlich genügend Bargeld zum Anwerben von mehr Söldnern in der Kasse, welche dem Konquistador das Vorgehen bei den nächsten Exkursionen stark erleichtern. Vor allem die reichen, aber ziemlich verstockten Inkas lassen sich so prächtig plündern, daneben bringen goldhaltige Flüsse, Minen und Indianerfriedhöfe Abwechslung in den harten Eroberalltag. Nicht ganz vergessen sollte man über all dem Erforschen, Erobern, Handeln und Ausplündern das eigentliche Reiseziel: Nach zehn Expeditionen muß eine bestimmte Zahl von befestigten Forts, Missionen und Kolonien gegründet sein. Ist das alles passiert, darf man noch nach Lust und Laune über per Zufallsgenerator erstellte Landkarten herfallen.

Grafisch befinden sich die sieben Goldstädte nunmehr durchaus auf neuzeitlichem Stand – die animierten Flußläufe, Wälder und Seen auf der Karte machen so richtig Laune auf den nächsten Beutezug, selbst wenn er von leicht ruckeligem Scrolling begleitet wird. Zudem gibt's viele verschiedene Zwischenbilder, Grafikperspektiven (Vogelperspektive, Iso-3D) und nett gemachte Details in den je nach Stamm und Gegend anders aussehenden Dörfern. Das beste am Begleitgedudel ist dagegen die Abschaltoption, und bei der Steuerung wurde ebenfalls gespart: Per Joystick lassen sich zwar die meisten Aktionen recht ordentlich ausführen, die Maus vermißt man speziell in den Menüs aber trotzdem.

Okay, ein paar zusätzliche Optionen hätten diesem Remake wohl auch nicht geschadet, aber was soll's? Wer für das Original zu jung ist, wird sie nicht vermissen, und Strategie-Veteranen dürfte das Wiedersehen mit diesem klassisch guten Spiel auch so freuen. (mic)

Seven Cities of Gold
Electronic Arts

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	-	-	-	76%
Sound:	-	-	-	56%
Steuerung:	-	-	-	62%
Motivation:	-	-	-	78%
Urteil:	-	-	-	77%
Preis (DM)	-	-	-	94,-

Variabel: 3 Stufen

PC Wenn DOS 5.0 auf der Platte ist, genügt ein 386er.

Lemmings & HUMANS

Mit den putzigen kleinen Selbstmördern eroberte Psygnosis Anfang 1991 die Computerbildschirme im Sturm – anderthalb Jahre später lieferte Mirage dann die leicht abgewandelte, menschliche Variante nach!

Lemmings I (Amiga)

Lemmings II (VGA)

LEMMINGS

Einmal losgelassen, marschieren die Winzlinge in den 120 horizontal scrollbaren, mit tödlichen Abgründen und Fallen gespickten Levels vollautomatisch dahin. Der Spieler muß unter Zeitdruck jeweils einen bestimmten Prozentsatz zum rettenden Ausgang lotsen, indem er einigen der Wichte mit Hilfe der Iconleiste am unteren Bildrand spezielle Fähigkeiten verpaßt. Die Auserwählten können dann Löcher graben, klettern, Treppen bauen oder ihre Kollegen aufhalten und damit den ganzen Zug auf den richtigen Weg bringen. Und da dieses Actionstrategical so gut ankam, schob Psygnosis die Datadisk „Oh No! More Lemmings" mit 100 weiteren Levels nach; zusammen mit dem Original ist sie auch als günstiges Komplettpaket „Xmas Pack" zu haben. Im Frühjahr 1993 schlug die Stunde des in alle Richtungen scrollenden zweiten Teils „The Tribes". Diesmal wurden die kleinen Wühler auf zwölf Stämme und ebenso viele Grafiklandschaften (Zirkus, Meeresstrand, Ägypten etc.) verteilt. Die Zahl der Spezialfähigkeiten hat man sogar von den ursprünglichen acht auf satte 52 aufgestockt, so daß die Rudelläufer nun auch als Ballonfahrer, Stabhochspringer, Seiltänzer oder lebende Rammböcke unterwegs sind. Die Maussteuerung ist so brillant wie eh und je, dasselbe gilt für das unglaublich fesselnde Gameplay, die witzigen Soundeffekte und die abwechslungsreiche Musikbegleitung.

THE HUMANS

Rein äußerlich wirkt das Mirage-Game ziemlich abgekupfert, bei genauerem Hinsehen erkennt man aber deutliche Unterschiede: Die knuddeligen Neandertaler werden vom Spieler einzeln durch die 80 bis 100 Plattformwelten (je nach System) gesteuert, damit sie in Teamwork einen gefangenen Kumpel retten oder kulturelle Errungenschaften wie Rad, Speer, Seil etc. „entdecken" können. Der Krempel wird dann in den späteren Abschnitten gebraucht, um trotz gefräßiger Saurier, klaffender Abgründe und verrinnender Zeit die gestellte Aufgabe zu lösen.

Den inhaltlich kaum veränderten Nachfolger „The Jurassic Levels" mit 80 neuen Abschnitten gibt es sowohl in einer eigenständigen als auch in einer preisgünstigeren Datadisk-Version. Dabei blieb bei der etwas gewöhnungsbedürftigen Stick-/Keyboard-Steuerung und dem fetzigen Urwaldsound alles beim (guten) alten, lediglich die Grafikwildnis mit den amüsanten Cartoon-Zwischensequenzen wurde leicht aufgepeppt. Daher haben wir uns wertungstechnisch auch jeweils auf die Nachfolger beschränkt, bloß beim Atari ST bezieht sich unser Urteil auf die Ur-Lemminge, weil nur sie für diesen Rechner erhältlich sind.(md)

Lemmings 2 (1)
Psygnosis

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	65%	–	69%
Sound:	78%	74%	–	78%
Steuerung:	85%	85%	–	85%
Motivation:	94%	94%	–	94%
Urteil:	91%	90%	–	91%
Preis (DM)	89,–	89,–	–	109,–

Für Fortgeschrittene

Amiga Die Ur-Lemminge haben (nur) hier auch einen Zwei-Spieler-Modus.

ST Wie gesagt...

PC Ein 286er reicht überall zum Überleben.

Humans 2
Mirage

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	79%	–	–	79%
Sound:	81%	–	–	74%
Steuerung:	70%	–	–	72%
Motivation:	88%	–	–	88%
Urteil:	83%	–	–	83%
Preis (DM)	79,–	–	–	89,–

Variabel: 3 Stufen

BURNTIME

Eine schöne Zukunft prophezeien uns die Austro-Softler von Max Design da: Die Sonne brennt wie ein Hochofen vom Himmel, Gasmasken sind der letzte Schrei, und zu essen gibt's leckere Ratten und saftige Maden...

So sieht also die Zukunft aus – weia! (Amiga)

Kurz gesagt, die ehemaligen „1869er" haben in ihrem bisher letzten Streich den ökologischen Supergau ausgerufen! Ihr digitaler Heimtrainer für den Ernstfall ermöglicht es dem Spieler, in Konkurrenz zu drei anderen Überlebenden (von denen einer menschlich gesteuert sein kann), zum Obermotz eines großräumigen Endzeit-Territoriums aufzusteigen.

Dazu braucht er freilich erstens eine ganze Menge Gerümpel wie z.B. Messer, Nahrung, Schrauben oder Schutzanzüge. Zweitens wären ein paar Helferlein angebracht, weshalb sich weite Strecken des Games darum drehen, in den Ruinenstädten und Zeltdörfern nach (vom Zufallsgenerator immer neu verteilten) Schrott-Schätzen zu fahnden, sie bei fliegenden Händlern gegen andere Überlebensmittel einzutauschen und unter den mehr als 300 NPCs nach Multiple-choice-gesprächigen Informanten oder verläßlichen Kumpels für die rollenspielähnliche Party Ausschau zu halten. Neben den Soldaten gibt es da z.B. Techniker, die aus verrostetem Kaugummi noch prima Minensucher basteln können oder Ärzte, die eingedellte Charaktere wieder ausbeulen. Und wer einen Teil seiner Leute in den diversen Käffern zurückläßt, gewinnt damit wertvolle Stützpunkte, die nicht nur ebenso wertvolle Items halbwegs sicher einlagern, sondern auch noch Fressalien („Mmhh, heute gibt's Schlange!") produzieren.

Klar, daß diese Lager tunlichst an strategisch günstig gelegenen Plätzchen der auf einer „Dune"-ähnlichen Karte vorgeschriebenen Wegstrecken aufgeschlagen werden sollten. Den Nutzen derart weiser Vorausplanung merkt man spätestens dann, wenn die machthungrige Konkurrenz mal wieder über die in hübsch detailliertem Iso-3D gezeichneten Ansiedlungen herfallen will. Im Falle eines solchen Überfalles ist flottes Dauerklicken auf das herumwuselnde Feindsprite angesagt, eingefleischte Pazifisten dürfen auch zur Autofight-Option greifen. Doch warten unterhalb der militärischen Hemmschwelle noch vielfältige Betätigungen auf den Taktiker, versteckte Brunnen und verseuchte Gebiete etwa, Minen, wilde Hunde und vieles mehr. All das ist nicht zuletzt dank der stimmungsvollen Zwischengrafiken hübsch anzusehen, dazu kommen 27 atmosphärische Soundtracks, knackige FX und am PC sogar noch feine Sprachausgabe. Und weil schließlich auch die Handhabung per Maus keine Wünsche offen läßt, ist die spannende Echtzeit-Endzeit ein wortwörtlich brandheißer Tip für Strategen, die bereit sind, sich mal ein bißchen über den Tellerrand ihres Genres hinauszuwagen! (jn)

Doch, der Kerl ist nützlich! (VGA)

Ist das Kind in den Brunnen gefallen? (VGA)

Burntime
Max Design

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	78%	-	-	79%
Sound:	82%	-	-	84%
Steuerung:	85%	-	-	85%
Motivation:	87%	-	-	87%
Urteil:	86%	-	-	86%
Preis (DM)	99,-	-	-	119,-

Variabel: 3 Stufen

Amiga Mittlerweile sollte auch schon eine spezielle 1200er-Version zu haben sein.

PC Die Endzeit gefällt ab einem 386er mit 25 MHz am besten.

Midwinter (ST)

Strategische Mittwinternachtsträume

Midwinter (VGA)

Trotz ihrer turbulenten Firmen- und Namensgeschichte gehören die drei Genremixturen zusammen wie Eis & Schnee – aber das ist längst nicht das einzig Ungewöhnliche an dieser ungewöhnlichen Serie!

Midwinter 2 (Amiga)

Ashes (VGA)

Midwinter 2 (VGA)

Midwinter
Rainbird/MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	68%	68%	-	69%
Sound:	50%	49%	-	48%
Steuerung:	62%	62%	-	60%
Motivation:	59%	59%	-	59%
Urteil:	60%	60%	-	60%
Preis (DM)	29,-	29,-		29,-

Für Fortgeschrittene

Midwinter 2
MicroProse

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	72%	72%	-	72%
Sound:	65%	60%	-	56%
Steuerung:	64%	64%	-	64%
Motivation:	80%	80%	-	80%
Urteil:	75%	75%	-	75%
Preis (DM)	49,-			49,-

Für Geübte

Ashes
Mirage

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	74%		-	74%
Sound:	70%		-	74%
Steuerung:	71%		-	71%
Motivation:	76%		-	76%
Urteil:	75%		-	75%
Preis (DM)	39,-			39,-

Für Könner

MIDWINTER

Als der strategische Winter 1990 über die Fans hereinbrach, war erstmal nahezu jedermann von der optisch ansprechenden und sehr flotten Vektorgrafik fasziniert. Neben der puren Menge an Fortbewegungsmöglichkeiten (Skier, Seilbahn, Schneegleiter etc.) und Gesprächspartnern überzeugte an der eisigen Zukunftsvision auch die Kombination von Tüftelei auf der Landkarte, actionreichem Kampf mit dem Feind und einer rollenspielmäßigen Aufgabenstellung. Doch bald stellte sich heraus, daß es gar kein Kunststück ist, den bösen Widersacher Masters auf der Midwinter-Insel zu schlagen – übrig blieb ein gut gemeintes und präsentiertes, aber doch eher anspruchsloses Spiel, das man mittlerweile äußerst günstig bekommt.

MIDWINTER 2

Ein Jahr darauf wurde alles viel größer und schöner: Die auf 41 Inseln verteilten 20 Fahrzeuge und 1.500 Personen sprechen eigentlich für sich. Außerdem ist der Frühling eingezogen, so daß man nun auch unbesorgt unter Wasser und in der Luft reisen kann – sofern man sich nicht kurzerhand per Mausklick ans Ziel beamen läßt. Auf die vorher vermißte Komplexität stößt man hier gleich zu Beginn, wo die inneren und äußeren Werte des Helden in einem aufwendig gemachten Personen-Baukasten bestimmt werden. Auch anschließend gibt's eine Menge zu tun und zu entdecken, womit der zweite Teil sowohl Simulanten als auch Strategen mit Forscherdrang glücklich machen kann. Nur die Kampfsteuerung ist nach wie vor nicht sonderlich gut gelöst.

ASHES

Bloß noch aufgesetzt wirken die Kampfsequenzen bei Teil drei, der zunächst „Ashes of Empire" und dann kurzfristig „Fallen Empire" hieß. Warum? Na, weil man hier in die Rolle eines Friedensstifters schlüpft, so eine Art Mischung aus Gorbi und UN-Beauftragtem. Dieser reist durch fünf Republiken, die unschwer als die Überbleibsel der ehemaligen Sowjetunion zu identifizieren sind. In rund 9.000 Örtlichkeiten müssen etwa 600 Personen aus Politik und Wirtschaft dazu überredet werden, sich nicht gegenseitig umzubringen, sondern der guten Sache beizustehen. Wie in der Realität ist das streckenweise ein äußerst mühsames Geschäft – die nochmals angestiegene Komplexität bezahlt man mit unmenschlich viel humanistischer Arbeit... (mm)

PC Ein 286er und 16 MHz genügen für „Wintersport" und „Aschenbahn".

ST Midwinter 1 & 2 wurden am Atari entwickelt und sind deshalb sehr gut ausgefallen, Ashes ist hier nicht erschienen.

Amiga Teil eins stellt keinerlei Ansprüche, die anderen zwei benötigen 1 MB RAM.

MILLENNIUM & MAELSTROM

Machthungrige Strategen, denen die nichtsimulierte Realwelt immer noch nicht düster genug ist, seien an diese morbiden Zukunftsvisionen verwiesen – hier taktiert die No-Future-Generation goldrichtig!

Millennium (VGA)

Maelstrom (VGA)

MILLENNIUM – RETURN TO EARTH

Kündigt Eure Bausparverträge, denn im Jahre 2200 stürzt ein Meteorit auf die Erde und vernichtet die ganze Menschheit. Die ganze? Nein, eine kleine Mondkolonie hat die Katastrophe überlebt! Der Spieler darf nun dafür sorgen, daß sich das kümmerliche Häufchen kräftig vermehrt, im Universum ausbreitet und letztlich mit Hilfe eines sogenannten „Terraformers" die Mutter Erde wieder bewohnbar macht. Dazu müssen erst mal Rohstoffe gefördert sowie Raumschiffe, Energiemodule etc. entwickelt und gebaut werden, anschließend kann man die Besiedelung der ersten Planeten in Angriff nehmen. Allerdings stellt sich schon bald heraus, daß auch ein paar ziemlich aggressive Marsbewohner überlebt haben, die unsere Mondbasis permanent belästigen – die Gegenwehr erfolgt in relativ simpel gestrickten Actionsequenzen à la „Elite". Die problemlose Maus-/Icon-steuerung und das interessante Gameplay trösten über das bescheidene Outfit dieses SF-Klassikers hinweg; nachprüfen läßt sich das leider nur noch am PC, weil die Amiga- und ST-Versionen seit Jahr und Tag im Weltall verschollen sind – dasselbe gilt übrigens für den spielerisch sehr ähnlichen Nachfolger „Deuteros".

Millennium
Empire

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	58%	56%	–	60%
Sound:	41%	41%	–	30%
Steuerung:	73%	73%	–	73%
Motivation:	71%	71%	–	70%
Urteil:	69%	69%	–	66%
Preis (DM)	–	–	–	99,–

Für Fortgeschrittene

Amiga Ab 1 MB Speicher beginnt der Mahlstrom auf sämtlichen Amigas zu mahlen.

PC Ein normaler 286er reicht für den Ritt in die Zukunft.

MAELSTROM

Auch bei diesem hochkomplexen Genremix ist man der große Boß eines Planeten („Harmony"), dessen Personal ums Überleben in der feindlich gesinnten Galaxis kämpft. Besonders feindselig ist das böse „Syndikat", welches weder vor Entführungen noch vor sonstigen schmutzigen Tricks zurückschreckt. Der tiefere Grund dafür sind die wertvollen Fitzholnium-Vorräte, die unter der Oberfläche von Harmony schlummern. Sie gilt es hier abzubauen, außerdem muß man die Wirtschaft ankurbeln, das Militär aufrüsten, Raumschiffe bauen, Spionage betreiben, Wissenschaftler und Arbeiter engagieren, mit den Leuten auf anderen Gestirnen Nachrichten austauschen und einiges mehr – einfach ist der Job wahrlich nicht!

Aus diesem Grund sollte man sich zunächst ausführlich mit der (deutschen) Anleitung beschäftigen; auch die Maus-/Icon-steuerung erfordert wegen der astronomischen Zahl von Menüs eine gewisse Eingewöhnung. Und zum Trost gibt's nicht mal eine vernünftige Präsentation, sondern bloß tausenderlei spärlich bebilderte Statistik- und Menüscreens, die von magerem Sound unterlegt sind; nur gelegentlich wurden ganz nette, filmartige Zwischensequenzen dazwischengestreut. Nichtsdestotrotz zieht der futuristische Maelstrom den Spieler bald in seinen Bann, weil auch hier das fesselnde Spielprinzip die altmodische Aufmachung vergessen macht. (md)

Maelstrom
Merit/Don Bluth

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik:	50%	–	–	48%
Sound:	32%	–	–	14%
Steuerung:	64%	–	–	62%
Motivation:	72%	–	–	69%
Urteil:	67%	–	–	63%
Preis (DM)	89,–	–	–	139,–

Für Könner

RETURN OF MEDUSA

Im längst verschollenen ersten Teil mußte Prinz Cirion sein Königreich gegen die Dämonenlady Medusa verteidigen – nach ihrer Niederlage verschwand sie in die Zukunft, der junge Adlige hart auf ihren Fersen…

(VGA)

Aus diesem und keinem anderen Grund schlug 300 Story-Jahre nach dem Vorgänger erneut die Stunde aller Handelssimulanten und Kriegsstrategen; diesmal freilich erweitert um klassische 3D-Dungeons sowie mit stark ausgebauten Action-Sequenzen garniert. War der gute Cirion ehedem vor allem hinter fünf magischen Ringen her, so jagt er hier konsequenterweise 13 Schlüsseln hinterher, um letzten Endes den medusischen Machtkristall in die Finger zu kriegen.

In diesem Sinne benötigt man erst mal Geld, von dem eine nette, kleine Armee zu besolden wäre – gefragt sind aber nicht mehr Bogenschützen und Reiter wie noch anno „Rings of Medusa", sondern zeitgenössische Panzer oder Kampf-Helis. Auch ein paar NPCs dürft Ihr Euch anlachen, um mit ihnen im Rolli-Stil die weitläufige Unterwelt zu erforschen. Recht nette und vor allem bunte Grafiken sowie feine Soundtracks und Effekte können allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, daß Medusa seit ihrer Zeitreise von 1991 einige Krähenfüße und Fältchen angesetzt hat. Im Vergleich zur mittlerweile enormen Konkurrenz in den von ihr beanspruchten Genres sieht die alte Hexe also auch ziemlich alt aus. Hinzu kommt ein etwas unausgewogener Schwierigkeitsgrad, der speziell zu Beginn eine hohe Frustrationstoleranz erfordert. Und die am PC besonders fummelige Maus-/Tastatur-Steuerung kostet auch noch mal ein paar Prozente...

Trotz allem ist das Game für Freunde von exotisch-strategischen Genremixturen nach wie vor einen zweiten Blick wert – schon weil Starbyte derzeit an einer aufgebohrten Ur-Medusa strickt! (jn)

The Return of Medusa
Starbyte

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik	66%	66%		68%
Sound	66%	64%		66%
Steuerung	60%	60%		54%
Motivation	65%	65%		67%
Urteil	64%	64%		60%
Preis (DM)	99,-	Restbestände		99

Für Könner

SYNDICATE

Mit „Populous" hat uns Bullfrog einst den Himmel auf Erden beschert, jetzt geht's zurück in die Zukunft – und zwar in eine düstere, weil von allerlei Syndikaten beherrschte!

Etwas freundlicher sähe die in 50 Territorien unterteilte Welt freilich aus, würde sie vom eigenen Syndikat beherrscht, gell? Im jüngsten Streich der Ochsenfrösche gilt es mithin, sich schön langsam einen Landstrich nach dem anderen einzuverleiben – „Risiko" läßt grüßen…

(VGA)

(Amiga)

Daß derartige Expansionsgelüste nicht ohne Reibereien mit der bösen Konkurrenz abgehen, versteht sich wohl von selbst. In diesem Sinne rüstet man bis zu vier Saboteure mit Ballermännern, Körperimplantaten sowie gezielten Aufträgen (Entführungen, Mordanschläge usw.) aus und hetzt die Jungs sodann auf eins der Nachbargebiete. Bei Erfolg gilt die Gegend als erobert und kann mit deftigen Steuererhöhungen traktiert werden. So finanziert man künftige Einsätze oder die Erforschung neuer Technologien. Und auch die Freunde des Erforschens „populistischer" Landschaften brauchen nicht zu darben, denn wo einst Schafe und Rinder in freier Natur weideten, da tummeln sich nun Passanten, Agenten, Autos oder Eisenbahnen auf städtischen Straßen. Wie nicht anders zu erwarten, ist das alles wieder in exzellentem Iso-3D zu sehen, was gerade auf der DOSe und unter Super VGA besonders gut gefällt. Die Ohren signalisieren angesichts netter FX, schicker Sprachausgabe und düsterer Melodien ebenfalls ihre Zustimmung, und mausmäßig dürfen wir von einer feinen Point & Klick-Steuerung berichten.

Fazit: Mag das Konzept hier auch nicht ganz die Klasse der göttlichen Vorgänger erreichen, Spaß macht der futuristische Mix aus Action-Strategical und Wirtschaftssimulation allemal! (jn)

Syndicate
Bullfrog

	Amiga	ST	C64	PC
Grafik	78%			83%
Sound	73%			75%
Steuerung	81%			81%
Motivation	80%			80%
Urteil	79%			81%
Preis (DM)	90,-			119,-

Für Geübte

TIPS ZUR TAKTIK

Jedes Strategiegame ist nur die Hälfte wert, kennt man nicht die passende Sieg-Strategie – und genau die wollen wir Euch auf den folgenden Seiten verraten! Hier findet Ihr mega-umfangreiche Tips zu Klassikern wie „Pirates Gold", „A-Train" oder „Empire Deluxe"... Und solltet Ihr nicht gleich fündig werden, dann werdet Ihr's vielleicht weiter hinten – beim Querverweis auf Amiga- und PC Joker-Ausgaben nämlich, der Euch verrät, wo und in welcher Ausgabe Ihr Tips, Tricks, Cheats oder Lösungen zu genau Eurem Lieblingsgame finden könnt. Nun aber genug geschwafelt, wir legen los...

A-TRAIN

Wer seinen Bargeldvorrat um ein dezentes Milliönchen erweitern will, der kann das problemlos tun – einfach nur bei gedrückter Shift-Taste das Wort „Cheaterwimp" eintippen! Da dieser Trick jedoch nur am Amiga funktioniert, hier noch ein paar auch für PC-Besitzer wertvolle Spieltips: Zunächst baut man sich ein Nebengleis an den Startbahnhof, genauso wie im Handbuch beschrieben. Die Nebenstrecke trennt man nun von der Hauptstrecke, sie sollte dann etwa 15 bis 20 Gleisabschnitte lang sein, am Ende wird dann ein großer, moderner Bahnhof samt vier bis sechs Lagerplätzen angelegt. Aber vergeßt nicht, genügend Immobilien für den weiteren Streckenverlauf aufzukaufen, da sonst die Computerspieler das Land für sich beanspruchen und ein Weiterbau unmöglich wird. Jedenfalls kauft man sich nach dem Gleisbau einen Güterzug mit drei Waggons sowie einen Personenzug mit rund 700 Sitzplätzen. Mit dem Güterzug transportiert man nun Baumaterial zum neuen Bahnhof. Dort wird gegenüber sogleich eine Fabrik errichtet, die fortan die Materialien produziert, so daß weniger Transporte nötig sind. Ist erst genügend Baumaterial vorrätig, so kann man auch selbst Bauland schaffen, indem Grundstücke erst auf- und dann wieder verkauft werden – auf solchem Land siedelt der Computergegner seine „Sims" ganz besonders gerne an. Schafft man nun noch Hotels, Parks oder Sportstätten, so sind dem eigenen Reichtum kaum noch Grenzen gesetzt...

BUNDESLIGA MANAGER

Groß ist die Verwirrung, welcher der zahlreichen BuLiMa-Cheats nun bei welcher Version funktioniert. Hier soll unsere ultimative Cheat-Sammlung Klarheit in die Kloßbrühe bringen: Bei den allerersten Bundesliga-Manager-Versionen stellt man zu Beginn vier Spieler ein, also sich selbst plus drei Mitzocker. Jeden der drei Dummy-Strategen läßt man nun einen Kredit über beispielsweise 2.000.000 aufnehmen, den man sich anschließend auf das eigene Konto überweisen läßt – da die drei Kumpels für den Rechner ja als „menschliche" Spieler gelten, läßt er das problemlos zu. Auf diese Weise kommt man leicht zu einem Vermögen von sechs Mille, genug für eine dicke Fußballerkarriere...

Beim nachfolgenden Ballmanager (also dem mit dem „Prof." im Namen) begibt man sich sich statt dessen zur Bank und nimmt dort je drei Kredite in Höhe von einer Mark in Anspruch, bei einer Laufzeit von jeweils drei Monaten. Sodann wird ein vierter Kredit in Höhe von 3.999.997 DM beantragt, woraufhin der Rechner zwar ein wenig protestiert, den Betrag aber trotzdem frohgemut gutschreibt – ohne irgendwelche Schulden aufzurechnen! Da sich die Aktion im übrigen beliebig oft wiederholen läßt, kann man so ein nettes Sümmchen auf die Bank verfrachten.

Ein zweiter Weg ist mit mindestens zwei Mannschaften zu beschreiten: Die erste, wir wollen sie A nennen, setzt einen beliebigen Spieler auf die Transferliste; die zweite (B) nimmt einen Kredit in Höhe von 4.000.000 DM auf. Nun bietet Mannschaft B für den zum Verkauf freigestellten Spieler ihr gesamtes Vermögen auf, also max. 9.999.999 DM, ein Angebot, das Mannschaft A freilich nicht ausschlagen kann. Nun allerdings läßt Mannschaft B den geplanten Vertrag platzen (z.B. durch Forderung einer Vertragslaufzeit von neun Jahren oder ein Jahresgehalt von einer DM), und siehe da – nicht nur darf Mannschaft B ihre ganze Kohle behalten, sondern Mannschaft A bekommt den Betrag darüber hinaus zusätzlich gutgeschrieben! Nun wird der Spieler wieder von der Transferliste genommen und durch einen anderen ersetzt, auf daß das Spiel von vorne beginne und man immer reicher werde...

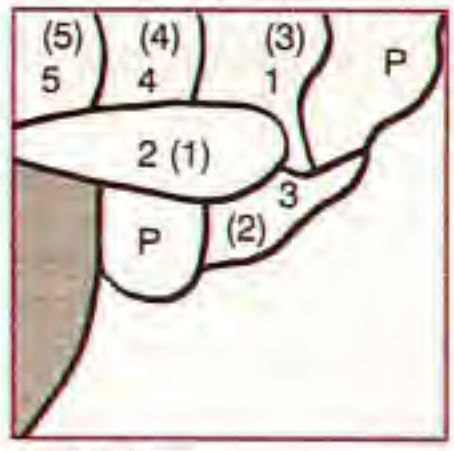
Beide Tricks funktionieren bei neuen Manager-Versionen zwar nicht mehr, aber die haben ja zum Glück ihre eigenen Macken: Da braucht man beispielsweise bloß das Schild neben der Bank anzuklicken, schon werden bei jedem Druck auf die Mausohren satte 100.000 Märker dem Konto gutgeschrieben! Sichtbar wird das freilich erst, wenn man den Screen verläßt und ihn dann erneut betritt.

Speziell am Amiga gibt's eine zweite, recht witzige Geldscheffel-Methode: Laßt einfach im Hauptbildschirm den Mauszeiger eine Weile stehen. Nach einigen Minuten krabbelt eine Spinne auf den Screen, die sich nun ganz locker zerquetschen läßt – pro Patscher werden fünf Märker gutgeschrieben, dazu gibt's einen völlig kostenlosen

Kommentar des Tierschutz-Vereins.
Heiter weiter zur aktuellen Professional 2.0-Version des Bundesliga-Managers: Dort sollte man mal innerhalb des Einstellungs-Menüs den Cursor genau auf den Pfeil im „Weiter"-Icon plazieren und anschließend die Taste A drücken – schon werden nämlich 99.999.999 Märker dem Konto gutgeschrieben, außerdem hat die eigene Mannschaft fortan die Stärke 99! Diesen finalen Tip haben wir übrigens Benjamin Wölflinger zu verdanken, Danksagungen und Grüße also bitte an ihn...

BURNTIME

In der Endzeit, da geht's heiß her – das meint auch Ralf Zackel, weshalb er eiligst ein paar Tips zusammengestellt hat...
Wichtig ist zunächst ein Techniker in der Truppe, der nämlich kann aus allerhand Unrat recht vernünftige Sachen zusammenbasteln:
1. Stoffreste + defekte Wasserpumpe + Schlauch = Wasserpumpe
2. Stahlfeder + Blechteile + Draht = Fangeisen
3. Maschinenteile + Eisenrohr + Schlauch + Stoffreste = Förderpumpe
4. Defektes Funkgerät + Batterien + Elektronikschrott = Funkgerät
5. Schutzkleidung + Gasmaske + Stiefel + Handschuhe = Schutzanzug
6. Schrauben + Holzstück + Draht = Rattenfalle
Am Anfang sollte man ein Dorf besetzen, indem man möglichst einen Techniker anheuert und ihn ins Lager abkommandiert. Daraufhin gibt man das Messer, das sich zu Beginn im Inventory befindet, in ein Haus – siehe da, wirft man nun einen Blick auf den Infoscreen des Dorfes, so werden dort fortan zwei Tagesrationen Maden produziert, wodurch Euer Überleben vorerst gesichert sein sollte. Als nächstes wird das Umland nach Gegenständen abgesucht, wobei die Fundstücke entweder zum Bau nützlicher Gerätschaften (s. Liste oben) oder zum Tausch mit Händlern gebraucht werden. Nach kurzer Zeit sollte man sich im Besitz von zur Nahrungsproduktion verwendbaren Tools wie Schlangenkorb oder Fangeisen befinden, die man in ein für die entsprechende Nahrung geeignetes Herstelldorf bringt – fortan sollte man Essen genug haben, auch zum Tausch gegen andere Güter.
Im übrigen empfiehlt es sich nicht, auf Dauer mit mehr als zwei Personen umherzureisen, da einem die Jungs sonst die Haare vom Kopf fressen. Als Reisebegleiter eignet sich neben besagtem Techniker ein Arzt am besten, da jener einige Vorzüge gegenüber Kämpfern (z.B. heilen) besitzt. Solange kein Schutzanzug zu Eurer Verfügung steht, müssen radioaktiv verseuchte Dörfer gemieden werden. Wasserstellen gibt's in praktisch jedem Ort, nur liegen



Castles II

sie manchmal in Steinhaufen oder Felsspalten verborgen. Die Computergegner lassen sich am besten besiegen, indem man sie zwischen zwei eigenen Dörfern einschließt und diese mit mehreren bewaffneten Personen sichert.

CASTLES 2

Anzuraten ist, zunächst die Plots abzustellen, da sich so am besten Kriege vermeiden lassen, die nur unnötig Geld kosten würden. Des weiteren sollten die Ressourcen auf „Balanced" eingepegelt werden – alles klar? Gut, dann starten wir ins Spiel als Herr von Albion...
Zuallererst werden die „Stocks" aktiviert und das vorhandene Material gefördert, als da wären z.B. Gold- und Holzvorräte. Danach kundschaftet Ihr die Länder der Reihe nach, so wie auf der Karte eingezeichnet, aus – sollten die mit „P" gekennzeichneten Ländereien noch nicht dem Papst gehören, dann macht Euch schleunigst über sie her und vermacht sie dem frommen Mann! Sobald Ihr die Länder unter Eure Fuchtel gebracht habt, gibt es nur noch einen Zugang zu Eurem Reich, der folglich recht leicht zu verteidigen ist. Nun werden ein paar mindestens 100 Punkte dicke Burgen in die Natur gepflanzt, die Reihenfolge des Burgenbaus könnt Ihr anhand der Ziffern in Klammern erkennen.
Damit seid Ihr gerüstet für den Kampf um den Thron. Zunächst werden alle Ressourcen auf 15 Einheiten und die Armeen auf Maximalstärke gebracht. Nun solltet Ihr Spione in die verschiedenen Feindeslager entsenden, auf daß Euch deren Zustand gewahr werde – den Schwächsten der Jungs könnt

ESSER SOFT KÖLN
Wir überzeugen durch Service!
Inh. Christa Esser

+ PC + PC + PC + PC +

Aces over Europe	DA	75.-*
Archer McLeans Pool	DA	63.-
Betrayal at Krondor	DV	75.-
Burntime	DV	79.-
Eishockey Manager	DV	78.-
Empire Data Disk	E	49.-
Eye of the Beholder 3	DV	86.-
Fields of Glory	DV	84.-
Flightsimulator 5	E	87.-
- Scenery Paris/New York je	E	49.-
Freddy Pharkas	DV	67.-
Goal	DA	63.-
Ishar 2	DV	58.-
Lands of Lore	E	63.-
Links 386 PRO	DA	84.-
Links 386 Course je	E	44.-
Maniac Mansion 2	DV	86.-
NHL Hockey	DA	79.-*

+ PC + PC + PC + PC +

Oxyd (incl. Buch)	DV	59.-
Pinball 8 Ball DeLuxe	E	66.-
Pinball Dreams	DA	66.-
Pirates Gold	DV	84.-*
Privateer	DA	86.-*
Protostar	DV	75.-
Railroad Tycoon DeLuxe	DA	76.-
Reach for the Skies	DV	59.-
Seven Cities of Gold 2	E	65.-
Strike Commander	DA	84.-
Strike Com. Operation	DA	37.-
Stronghold	E	66.-
Syndicate	DV	78.-
Take a Break Pinball	DV	62.-
The Legacy	DV	84.-
Turnado	DA	67.-
Wall Street Manager	DV	82.50
Wing Com. Academy	DA	66.-

+ CD ROM + CD ROM +

7th Guest	DA	126.-
Burntime	DV	79.-
Chess Maniac	DA	79.-
Der Patrizier	DV	84.-
Eric the Unready	E	61.-
Eye of the Beholder 3	E	69.-
Gunship 2000 & Mission	E	94.-
Kings Quest 6	DA	79.-
Laura Bow 2	DA	75.-
Legend of Kyrandia	DV	75.-
Maniac Mansion 2	DA	86.-
Sherlock Holmes 3	E	99.-
Ultima Underworld 1&2	E	87.-
NIGHT OWL 9.0	E	69.-
Shareware 93	E	58.-
Shareware Overload	E	35.-
Super CD II Share	E	35.-
Windows 93 Shareware	E	58.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

+ + + AMIGA + + +

Burntime	DV	69.-
Chaos Engine	DA	51.-
Combat Air Patrol	DA	63.-
F 17 Challenge	DA	29.-
Global Gladiators	DA	49.-
Goal	DA	54.-
Lost Vikings	DV	68.50
Lothar Matthäus	DV	63.50
One Step Beyond	DA	39.-
Soccer Kid	DA	55.-
Syndicate	DV	62.-
War in the Gulf	DV	68.50
Woodys World	DA	51.-
Yo! Joe!	DA	56.-

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme: Post DM 10.00; UPS DM 15.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Ihr daraufhin überrennen, danach schließt Ihr mit den anderen Feinden Friedensverträge ab, damit Ihr Euch wieder erholen könnt. Ist die Genesung vollendet, kommt der nächste Gegner dran...

Während der Schlachten ist grundsätzlich darauf zu achten, die guten Beziehungen zum Papst aufrechtzuerhalten – sollte nämlich während des Spielverlaufs einer der Gegner Ansprüche auf den Thron anmelden, so müßt Ihr sofort mit „Claim" intervenieren. Das aber geht nur, wenn Ihr mindestens sieben Beziehungspunkte zum Oberhaupt der Kirche in Besitz habt – schenkt dem Knaben doch einfach eines Eurer kleineren Länder, das stimmt ihn bestimmt gnädig...

CIVILIZATION

Ein Cheat für die PC-Version gefällig? Aber bitte sehr, hier kommt er: Tippt einfach bei gedrückter Shift-Taste die Tastenkombination „1234567890qwertzuiopasdfghjkl" ein, und wiederholt dann den ganzen Krempel mit der ALT-Taste. Nachdem die Prozedur abgeschlossen ist, solltet Ihr noch unentdeckte Gebiete erkennen können. Beim Anklicken feindlicher Truppen läßt sich außerdem das Zielgebiet ausmachen, außerdem lassen sich die gegnerischen Städte nach Belieben manipulieren.

EISHOCKEY MANAGER

Um bei Software 2000s eiskalter Hockey-Simulation ans große Geld zu kommen, helfen bloß eiskalte Tricks – wie zum Beispiel folgender: Man spiele stets mit vier Mannschaften. Drei davon nehmen nun einen Kredit über 2.000.000 DM auf und setzen alsdann ihren teuersten Spieler (also z.B. den Torwart) auf die Transferliste. Diese Jungs kauft man billig ein und gibt sie sogleich wieder zum Verkauf frei, denn nun müssen die anderen Mannschaften bis zum Doppelten von dem blechen, was Ihr gerade noch ausgegeben habt – auf diese Weise baut man sich ein dickes Finanzpolster auf und verschafft sich zugleich einen Kader guter Eishockey-Cracks.

Für gewöhnlich müßten die sauer verdienten Kohlen nun unverzüglich in Jugendarbeit, Saunagänge und Massagearbeiten investiert werden, aber das ist unnötig, wenn man nämlich den ganzen Monat über sämtliche Leistungen voll beansprucht und dann vor Monatsende alle Jugendarbeit oder Saunagänge komplett streicht – denn siehe da, am Zahltag braucht nix bezahlt zu werden, absolut Null komma gar nix!

Abschließend hätten wir da noch einen Trainigsplan anzubieten, der Euch zwar nicht automatisch zu Meisterehren verhilft, aber doch ein gutes Stück auf dem Weg dorthin voranbringen dürfte...

Montag: Sauna, Taktik, Spiel- bzw. Schußtraining

Dienstag: Lauftrainig, Technik, Penalty, Taktik

Mittwoch: Trainigsspiel, Penalty, anschließend frei

Donnerstag: Sauna, Krafttraining, Taktik, Trainigsspiel

Freitag: Schuß- und Lauftraining, Technik, Penalty

Samstag: Kraft- und Lauftraining, anschließend frei

Sonntag: Nur Taktik und Penalty

Dank, Dank und nochmals Dank für diese grandiosen Hilfen an Matthias Warn, Carsten Krebber und Michael Maaß.

EMPIRE DELUXE

Wer bei „Empire Deluxe" im Advanced-Modus spielt, wird sicher schon gemerkt haben, daß die alten, gemütlichen Strategien nicht mehr greifen – neue Taktik braucht das Inselreich! Hier ist sie, exklusiv von unserem hauseigenen Joe...

Zunächst mal ein Blick auf die verschiedenen Einheiten: Infantry ist unumgänglich, weil damit Städte erobert werden können. Diese Fähigkeit besitzt auch Armor, allerdings kann man eine Infantry-Einheit viel schneller produzieren, was zu Beginn von entscheidender Bedeutung sein mag – im weiteren Verlauf sollte man sich dann mehr auf Armors konzentrieren. Destroyer waren m.E. schon immer recht fragwürdig, und daran hat sich nix geändert. Obwohl etwas schneller als die übrigen Schiffe, sind sie letzten Endes einfach zu schwach. Konzentriert Euch lieber gleich auf Cruiser, um mit ihnen das Rückgrat Eurer Seeflotte aufzubauen. Submarines haben einen begrenzten Nutzen, weil sie gut schleichen und auch mal ganz ordentlich zuschlagen können. Ein paar Subs für konkrete Spezialaufgaben (z.B. Transporterjagd hinter den feindlichen Linien) sollte man haben, aber übertreibt es nicht. Dasselbe in Grün gilt in Hinblick auf Battleships – für die Massenproduktion sind sie einfach zu teuer. Transporter sind natürlich unverzichtbar; nur damit bringt Ihr Eure Infantries und Armors auf andere Inseln, also bloß nicht zu wenige von denen! Carrier haben mich noch nie überzeugt, und nachdem man nunmehr Airbases als Zwischenstationen für Flugis bauen darf, kann man sie links liegenlassen. Stichwort Flugis: Fighter sind sehr nützlich als Erkunder, und vor allem taugen sie zur Bekämpfung von Bombern. Bomber wiederum werden dann wichtig, wenn Ihr die ersten feindlichen Städte entdeckt habt und sie schwächen wollt.

Zur Spielstrategie: Fremde Inseln möglichst erst erkunden, bevor man alle Küstenstädte zugleich attackiert. Wenn das nicht geht (weil die Insel z.B. zu groß ist), sollte man trotzdem mehrere Städte auf einmal erobern und durch Nachschublieferungen sicherstellen, daß man sie auch halten kann. Dann je nach Ressourcenlage auf dem Landweg langsam vorrücken oder mit einem zweiten Schlag den Rest der Insel erobern. Sinnvoll sind immer ein paar Scheinangriffe an anderer Stelle, um von Euren eigentlichen Plänen abzulenken. Die Verteidigung eigener Orte

Sie wollen immer das Beste?
Mega Soft
WARE VERSAND
Sekt oder Selters?

Täglicher Bestellservice
Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00 Uhr
Sa. 10.00 - 13.00 Uhr
04221/64483
HUNTESTRASSE 2
27749 DELMENHORST

		PC	AMIGA
A-Train	DV	82,90	92,90
Ambush at Sorinor	DV	–	89,90
Ancient Art of War...	DA	64,90	89,90
Battle Isle Team + CD	DV	69,90	79,90
Burntime	DV	69,90	82,90
Campaign	MV	66,90	76,90
Civilization	DV	79,90	99,90
Clash of Steel	E	–	79,90
Conquestador	DV	75,90	75,90
D-Day	E	92,90	76,90
Der Patrizier	DV	74,90	86,90
Dune II	DV	56,90	64,90
Elysium	DV	59,90	69,90
Empire Deluxe	E	–	76,90
Erben des Throns	DV	74,90	82,90
Fallen Empire	DV	89,90	94,90
Fantastic Worlds	DA	79,90	86,90
Fields of Glory	DV	a.A.	89,90
Frontier: Elite 2	DV	a.A.	a.A.
Global Conquest	DA	–	89,90
Global Effect	MV	69,90	72,90
Hannibal	DV	69,90	82,90
History Line + CD	DV	82,90	82,90
Maelstrom	DV	a.A.	a.A.
Mega-lo-Mania	DV	19,95	79,90
Patriot	DA	–	84,90
Pirates! Gold	DV	29,95	89,90
Populous & Sim City	DV	76,90	76,90
Populous 2	DV	66,90	79,90
Powermonger	DA	69,90	69,90
Privateer	DA	–	89,90
Ragnarok	DV	a.A.	89,90
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,90	79,90
Seven Cities of Gold 2	E	–	69,90
Siege	E	–	66,90
Sim Ant	DV	89,90	89,90
Sim City 2000	DA	–	a.A.
Sim Earth	DV	86,90	94,90
Sim Farm	DA	–	89,90
Space Legends	DA	59,90	69,90
Speceward Ho!	DV	–	86,90
Special Forces	DA	79,90	86,90
St. Thomas	DV	a.A.	a.A.
Star Control 2	DA	–	69,90
Star Legions	E	–	72,90
Startbyte No. 2 Collection	DV	74,90	86,90
Starlord	DA	–	a.A.
Steel Empire	MV	69,90	72,90
Stronghold	E	–	69,90
Subtrade	DV	a.A.	–
Syndicate	DV	64,90	79,90
The Perfect General	DV	82,90	86,90
Transarctica	MV	52,90	52,90
Twilight 2000	DV	79,90	89,90
V for Victory I-IV	E	–	75,90
Vikings - Fields of C.	DA	69,90	86,90
Wallstreet Manager	DV	–	84,90
War in the Gulf	DV	74,90	79,90
Warlords 2	E	a.A.	86,90
When two Worlds War	DA	74,90	79,90

Die angegebenen Preise sind Versandpreise!

Versand per NN + 12,00 DM bei Vorkasse Eurocheck + 7,00 DM
(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

ist wesentlich schwieriger geworden. Grundsätzlich hat es sich bewährt, ein paar größere Einheiten vor dem Hafen patrouillieren zu lassen (besonders wichtig bei exponierter geographischer Lage). Ein Cruiser oder Battleship *im* Hafen ist auch nicht schlecht, weil man dann gegnerische Landeinheiten bombardieren kann, die irgendwo auf der Insel gelandet sind und sich nun von hinten anschleichen. Städte, die in der Nähe von feindlichen Eilanden liegen, benötigen auf jeden Fall einige ständig herumkurvende Fighter, denn wenn ein gegnerischer Bomber durchbricht, kann das peinlich werden!

Prinzipiell gilt: 1) Die Produktspezialisierungen der Städte nutzen, wenn es nur irgendwie vernünftig möglich ist. 2) Städte mit niedriger Produktivität erst mal aufbauen lassen, bis wenigstens 100% erreicht sind (es sei denn, der akute Kriegsverlauf zwingt zum Gegenteil) – langfristig lohnt es sich. 3) Blitzüberfälle auf Städte, die in einem Zug abgewickelt werden können, funktionieren wegen des größeren Sichthorizonts nicht mehr; ein oder zwei Cruiser, die einem Transporterkonvoi vorausschwimmen, sind somit *noch* wichtiger geworden. 4) Man sollte sich nicht auf jedes x-beliebige Gefecht einlassen, sondern nur dann ballern, wenn man einigermaßen sicher auf Sieg hoffen darf oder wenn besondere Umstände dafür sprechen. 5) Und nach wie vor gilt, daß Angriff die beste Verteidigung ist...

SIM CITY

Alt, aber gut und vor allem noch nie in den Joker-Magazinen abgedruckt: Gibt man im Edit-Menü bei gedrückter Shift-Taste FUND ein, so werden 10.000 Dollar gutgeschrieben. Weil das aber nur fünfmal klappt und anschließend ein Erdbeben folgt, sollte man die Aktion am besten gleich zu Beginn starten, denn dann steht ja noch nicht allzuviel, was kaputtgehen könnte. Ob der Cheat auch beim angekündigten Sim City 2000 funktioniert, müßt Ihr allerdings schon selbst probieren, bis zum Redaktionsschluß hatten wir das Megagame noch nicht zum Test hier in der Redaktion ...

PIRATES GOLD

Siebzehn Mann auf des toten Manns Kiste, yo ho, und 'ne Buddel voll Rum – ja, lebenswert ist das Piratenleben allemal, aber so richtig lustig wird's eigentlich erst mit folgenden Tips von Matthias Steidl! Na, dann schwing mal das Holzbein, Matz...

Als braver Pirat sollte man eine der vorgegebenen Missionen spielen, um ein bißchen zu üben. Diese haben jedoch den Nachteil, daß man bereits zu Beginn recht alt und die Mannschaft oft schon unzufrieden ist. Die Auswirkungen des Alters auf den Rest des Spiels werden später erläutert. Da man bei manchen historischen Kaperfahrten bereits gute Schiffe und eine große Mannschaft besitzt, dürfte man anfänglich einige Erfolge haben. Hat man also ein paar Kämpfe hinter sich und ist mit der Steuerung vertraut, kann die eigene Karriere starten. Dabei ist es von Vorteil, nicht Spanien als Heimatland zu wählen, da man im Spiel durch einen „Privatkrieg" gegen die Spanier meist die besten Erfolge erzielt. Zu bevorzugen sind die Franzosen oder Engländer. Außerdem sollte als Zeitperiode 1560 gewählt werden – in dieser Zeit sind die Städte am leichtesten zu erobern, wodurch sich die gewinnträchtigen Silber- und Goldflotten der Spanier lockerer ausrauben lassen. Das einzige Problem, das diese Zeit aufwerfen kann, ist, daß man irgendwann seine angehäuften Waren nicht mehr los wird.

Die Wahl der Schwierigkeitsstufe ist reine Geschmackssache, obwohl zu Beginn natürlich der Anfängerlevel anzuraten ist. Als herausragendes Talent ist Kanonenschießen zu empfehlen. Die anderen „Skills" sind aber auch nicht übel, beispielsweise wird die Konstitution eines medizinisch begabten Jung-Piraten im Alter nicht so schnell geschwächt wie die anderer. Die Fechtkämpfe gewinnt man nach einiger Übung meistens, deswegen ist Fechttalent nicht so wichtig.

Alsbald legt man mit seinem mehr oder weniger guten Schiff samt Besatzung in einem Hafen der Karibik an. Die Mannschaft ist fast das Wichtigste im ganzen Spiel: Mit einem kleinen Team (30 bis 50 Mann) kann man, je nach Schiffstyp, oft nicht alle Kanonen abfeuern. Außerdem hat man natürlich Nachteile im Fechtkampf, wenn man gegen eine Übermacht antreten muß. Städte mit 200 Wachsoldaten mit einer Crew von 50 Piraten angreifen zu wollen, grenzt vor allem über den Landweg an Selbstmord, andererseits ist eine Mannschaft aus über 500 Leuten extrem schwer bei Laune zu halten – und sobald die Leute einmal sauer (angry) sind, muß man mit Meutereien rechnen, die stets eine Menge Geld kosten. Manchmal verliert man dabei sogar Schiffe oder schlimmstenfalls die gesamte Flotte. Bei 500 Mann muß man zudem permanent Angriffe fahren, um genügend Lebensmittel für alle zu haben. Sollte es Euch dennoch gelingen, rund 700 zufriedene Piraten unter Eure Fuchtel zu bringen, läßt sich praktisch jedes Ziel problemlos attackieren. Eine Methode, um große Crews bei Laune zu halten, ist folgende: Man greift eine große Stadt an (z.B. Cartagena). Dann lenkt man im Landkampf die Streitmacht des Gegners ab, indem man den Großteil des eigenen Heeres ins Freie stellt und von den Soldaten aufreiben läßt. Mit einem anderen Teil geht man durch den Wald, um nicht gesehen zu werden, und fällt in die Stadt ein. Wenn man dann mit den übrigen Piraten den Kampf im Fort gewinnt, bekommt man mit etwas Glück eine Menge Geld und schafft es dadurch häufig, die nun wesentlich kleinere Mannschaft etwas aufzumuntern. Sollte die „Party" danach immer noch unzufrieden sein, besucht man eine befreundete Stadt und teilt seine Schätze un-

KOPMANN computer

Tel.: 0581-43519
Fax: 0581-44327

		PC	AMIGA
1869	DV	74,95	64,95
A-Train	DV	99,95	69,95
A-Train Construction Set	DV	49,95	44,95
Abandoned Places 2	DV	-	59,95
Airbus A320 USA Edit.	DA	89,95	89,95
Air Force Commander	DA	79,95	54,95
ATAC	DA	89,95	-
B-17 Flying Fortress	DA	89,95	69,95
Battle Isle Data Disk 2	DA	49,95	44,95
Body Blows	DA	54,95	49,95
Bundesliga Man. Prof. 2.0	DV	69,95	59,95
Burntime	DV	89,95	59,95
Captive	DA	59,95	-
Chessmaster 3000	EA	59,95	-
Civilization	DV	99,95	74,95
Cohort 2	DA	19,95	-
Darkseed 1.5	DV	79,95	69,95
Der Patrizier	DV	79,95	69,95
Discovery	DA	19,95	-
Dune II	DV	67,95	54,95
Eishockey Manager	DV	89,95	67,95
Elysium	DV	74,95	74,95
F-117 A Nighthawk	DA	99,95	74,95
Football Manager 3	DV	89,95	79,95
Hannibal	DV	89,95	59,95
History Line 1914-1918	DV	79,95	69,95
Human Race	DA	54,95	49,95
Jonathon	DV	89,95	74,95
Jurassic Park	DV	69,95	54,95
KGB	DV	59,95	49,95
Kings of Adventure	DA	89,95	64,95
Links 386 PRO	DA	99,95	-
Lothar Matthäus Fußball	DV	69,95	59,95
Maniac Mansion 2	DV	89,95	-
Mario wird vermißt	DV	79,95	-
Monopoly	DV	79,95	-
Oil Imperium	DV	19,95	14,95
One step beyond	DA	49,95	49,95
Overdrive	DA	-	49,95
Red Baron	DV	79,95	-
Pacific Strike	DA	99,95	-
Pirates!	DA	29,95	29,95
Pirates Gold	DV	99,95	-
Powermonger	DA	74,95	59,95
Sim Ant	DA	89,95	79,95
Sim City Deluxe	DV	69,95	89,95
Sim Earth	DA	99,95	89,95
Sim Life	DV	99,95	89,95
Street Fighter 2	DA	59,95	54,95
Stronghold	EA	69,95	-
Space Legends	DV	79,95	64,95
Syndicate	DV	89,95	59,95
The Greatest	DV	59,95	49,95
The Incredible Machine	DV	69,95	-
Transarctica	DV	59,95	54,95
Ultima 7	DV	89,95	-
Ultima Underworld 2	DA	79,95	-
Wallstreet Manager	DV	89,95	-
X-Wing Mission Disk	DA	44,95	-
Zak McKracken	DV	39,95	34,95

10 Disketten NN 3,5" 2DD 7,95
Liste für ATARI ST, C64, CD-ROM, AMIGA CD³² kostenlos
Gesamt-KATALOG 93/94 mit über 3.000 Video- und Computerspielen 5,50

Versandkosten:
Vorkasse DM 7,90 - Ausland DM 25,-
Nachnahme DM 12,- + NN Gebühr.
Ab DM 300,- versandkostenfrei.

29506 Uelzen - Postfach 1616

ter den restlichen paar Mannen auf. Okay, anschließend hat man zwar nur noch wenig Leute und ein nicht ganz so tolles Schiff, aber die eigene Haut ist gerettet, und man besitzt mehr Privatvermögen.

Zum Thema Kampf: Grundsätzlich ist zu sagen, daß Flucht immer sehr schlecht ist, wenn man bereits angegriffen hat – also nur lospreschen, wenn die Chance zum Sieg besteht. Der Kampf gegen Städte sollte so aussehen: Wenn man wesentlich mehr Männer hat, als Soldaten am Ort stationiert sind, sollte man sich auf einen Landkampf einlassen. Dabei ist es von Vorteil, ein ganzes Stück entfernt von der Stadt zu landen, damit diese nicht gewarnt ist und ihr Gold nicht weggeschafft wird. Außerdem steigert das die Chance, direkt zu fechten und nicht erst auf Land kämpfen zu müssen. Hat man weniger Männer, als Soldaten existieren, sollte der Ort am besten in Ruhe gelassen werden. Wenn es jedoch einen großen Vorteil bringen würde (Silberflotte...), dann ist der Kampf Meer gegen Schiff anzuraten, sofern man genügend Übung im Seekampf hat. Weht aber der Wind aus der Richtung der Festung, wird die Situation sehr erschwert. Andernfalls immer feste auf die Festung. Sobald die Stadt nicht mehr allzu viele Kanonen besitzt, angreifen und dann wieder fechten.

Besteht nach einer Stadteroberung die Möglichkeit, einen neuen Gouverneur einzusetzen, so sollte man dabei auch mit politischem Geschick vorgehen. Ein Beispiel: Im Spiel ist man Engländer. Die Engländer sind Alliierte der Franzosen. Die Franzosen sind im Krieg mit den Spaniern. Holländer sind neutral. Man erobert eine spanische Stadt. Da die Spanier dadurch automatisch böse auf einen sind, wird man die Stadt entweder englisch oder französisch machen, da beide mehr oder weniger Feinde der Spanier sind. Wer sich für die Franzosen entscheidet, erhöht die Wahrscheinlichkeit, von ihnen geadelt zu werden, enorm, und die Engländer sind auch glücklich – also alles Friede, Freude, Eierkuchen auf See! Wenn es auf dem Wasser übrigens zur Begegnung mit anderen Schiffen kommt, sollte man zunächst schauen, um wen es sich handelt. Piraten und Piratenfänger sind gefährliche Gegner, da sie immer mehr Männer und Kanonen an Bord haben als Händler mit dem gleichen Schiffstyp – dafür springt beim Gouverneur für jeden unschädlich gemachten Piraten ein Adelstitel sowie für einen Piratenfang ein schönes Lösegeld heraus. Der Versuch, mit einer Schaluppe gegen eine Kriegsgaleere zu kämpfen, lohnt sich aber bloß für wirkliche Vollblut-Segler. Zu Beginn sollte man sich langsam an immer bessere Schiffstypen herankämpfen. Später sollte die Flotte aus einer Barke, ein bis zwei schnellen Galeeren und aus normalen bzw. Kriegsgaleeren bestehen. Die Barke benutzt man, um schnelle Schaluppen und Pinassen zu jagen, da alle drei Schiffe auch recht gut gegen den Wind segeln können. Die schnelle Galeere wird gegen praktisch alle anderen Schiffe eingesetzt, da sie wendig, schnell und trotzdem mit guter Feuerkraft ausgestattet ist (die Fregatte in späteren Zeitepochen ist übrigens so ziemlich dasselbe wie eine schnelle Galeere). Die anderen Galeeren dienen nur zum Transport. Wenn man sich also entschließt, anzugreifen, sollte man zunächst das gegnerische Schiff etwas demolieren. Auch hier kann es jedoch wieder zu verschiedenen Situationen kommen: Ein Schuß einer Kriegsgaleere kann eine Pinasse bereits versenken. Findet man am Anfang seine erste schnelle Galeere, so ist es ratsam, sie nicht zu beschädigen, wenn kein Hafen mit der Möglichkeit, Schiffe zu reparieren, in der Nähe ist.

Apropos Hafen: Im allgemeinen ist es eher ungünstig, Städte zu besuchen. Dies wirkt sich nämlich schlecht auf die Laune der Mannschaft aus, besonders wenn man neue Männer anheuert. Andererseits ist es oft nötig, in einen Hafen einzulaufen, sei es, um Schiffe zu reparieren, Waren zu verkaufen, Informationen einzuholen, Schatzkarten zu kaufen, Piraten anzuwerben oder den Gouverneur zu besuchen und sich einen neuen Adelstitel oder eine Frau zu besorgen. Eine Heirat mit einer richtigen Schönheit hebt den Piratenpunktepegel übrigens mehr als die Verehelichung mit einem Mauerblümchen. Erhält man Informationen über verschollene Familienmitglieder, diesen nicht blind hinterherjagen, sondern bei Gelegenheit nachfragen, da man immer auf die Laune seiner Leute achten muß. Bevor man versucht, eine Stadt zu betreten, sollte man sich auch im klaren darüber sein, ob die Einwohner feindlich oder freundlich gesinnt sind, da man Schiffe verlieren kann, wenn man einfach in feindlichen Gefilden ankert. Fängt man einen Piraten in feindlichen Gewässern, kann man ihn durchaus auch nach der Silber- oder Goldflotte fragen. Piraten müssen immer an das Land abgegeben werden, in dessen Hoheitsgebiet man sie gefangen hat. Beispiel: Ein Pirat aus englischem Gebiet wird zum englischen Gouverneur verfrachtet. Ist man jedoch mit den Engländern verfeindet, kann man den Gefangenen auch ein wenig ausquetschen, da der Knabe ohnehin nicht ausgeliefert werden kann und daher irgendwann flieht. Ähnlich ist mit Piratenfängern zu verfahren. Nun noch etwas zum „Jagdrevier": Am günstigsten ist es, an der Küste von Südamerika auf Schiffsfang zu gehen. Hier gibt es eine Menge Städte, die auch recht dicht stehen, so daß man genügend Beute finden dürfte. Sobald in den meisten Städten eigene Gouverneure postiert sind, kann man entweder die Seiten wechseln oder einfach in Richtung Florida segeln. Dabei jedoch auf keinen Fall den direkten Weg nehmen, sondern immer entweder über Mittelamerika oder, besser noch, über die Inseln oberhalb von Trinidad fahren; in Landnähe kreuzen nämlich mehr Schiffe, die Mannschaft läuft also auf der langen Fahrt nicht so schnell Gefahr, gelangweilt und folglich sauer zu werden.

Ein nicht unwichtiger Aspekt ist, wie eingangs erwähnt, das Alter. Bei diesem Spiel ist hohes Alter von Nachteil: Es leidet die Gesundheit, das senkt wiederum die Moral der Mannschaft, die nicht gerne unter einem kranken Kapitän Dienst tut. Also werden die Piraten schneller unzufrieden, und man bekommt weniger Piratenpunkte.

Einige Anmerkungen zum politischen Geschehen in der Karibik: Im Jahr 1560 gehören die meisten Städte (und damit die nähere Umgebung) den Spaniern. Da man nun einmal Pirat ist und ehrlicher Handel schwerfällt, muß man kämpfen, und zwar am besten hauptsächlich für eine Seite. Da die Holländer in dieser Zeit kaum vertreten sind, bekämpft man sie meist auch nicht, so kann man später von ihnen geadelt werden. Schwierig wird's, wenn sich momentan niemand bekriegt, dann kann man eigentlich nur durch Abliefern von Piraten oder durch Einsetzen von Gouverneuren in der Gunst des jeweiligen Königs steigen. Da schnelle Galeeren fast nie von Spaniern benutzt werden, muß man gerade zu Beginn vielleicht auch einmal Freunde angreifen, was jedoch bei einem Schiff nicht sehr ins Gewicht fällt. Wenn schließlich die meisten Städte den Freunden gehören und man von ihnen den höchsten Adelstitel erhalten hat, kann man durchaus die Seiten wechseln, um auch z.B. von den Spaniern geadelt zu werden. Läßt man sich übrigens etwas Zeit und sucht nicht nach jeder Heldentat für das eigene Land eine Stadt auf, bekommt man bei späteren Adelstiteln zusätzlich jede Menge Land vom König überschrieben, was sich positiv auf den Piratenpunktestand auswirkt. Wer alle diese Regeln beherzigt, kann nach einigen Jahren Piratenleben Königsberater werden – viel Spaß beim Entern!

Titel	Ausgabe	Rubrik
1869	PCJ 6/92	Tips
1869	PCJ 3/93	Cheat
A-Train	AJ 9/93	Cheat
Battle Isle	AJ 11/91	Codes
Battle Isle Datadisk 1	AJ 9/92 u. PCJ 4/92	Codes
Battle Isle Datadisk 2	AJ 7/93 u. PCJ 8/93	Codes
Black Gold	AJ 4/92	Freezer
Bundesliga Manager	AJ 3/90	Tip
Bundesliga Manager Prof.	AJ 12/91	Tip
Bundesliag Manager Prof.	AJ 4/92	Cheat
Bundesliga Manager Prof.	PCJ 2/92	Cheat
Chip's Challenge	AJ 3/91	Codes
Chip's Challenge	AJ 4/91	Codes
Chip's Challenge	AJ 10/91	Codes
Civilization	PCJ 4/92	Tips
Defender of the Crown	AJ 5/91	Cheat
Der Patrizier	AJ 5/92	Tip
Der Patrizier	PCJ 5/92	Cheat
Der Patrizier	PCJ 1/93	Cheat
Deuteros	AJ 1/92	Tip
Devious Designs	AJ 3/92	Codes
Devious Designs	AJ 4/92	Codes
Devious Designs	AJ 5/92	Codes
D/Generation	AJ 10/92	Freezer
Dune	AJ 10/92	Tip
Dune	PCJ 4/92	Tip
Dune 2	AJ 5/93	Tip
Dune 2	PCJ 3/93	Tips
Dune 2	PCJ 9/93	Tip/Cheat
Eishockey Manager	AJ 7/93	Tips
Eishockey Manager	PCJ 9/93	Tips
Fields of Glory	PCJ 10/93	Tips
Gem'X	AJ 5/91	Codes
Gem'X	AJ 2/92	Cheat
Genghis Khan	AJ 5/91	Tip
Global Effect	AJ 11/92	Cheat
Hannibal	AJ 9/93	Tips
Historyline	AJ 1/93	Codes
Historyline	PCJ 1/93	Codes
Historyline	PCJ 2/93	Codes
Incredible Machine	PCJ 3/93	Codes
Invest	AJ 12/90	Tip
Invest	AJ 5/91	Tip
Lemmings	AJ 2/91	Codes
Lemmings	AJ 4/91	Tip/Codes
Lemmings	AJ 1/92	Freezer
Lemmings Datadisk	AJ 1/92	Codes
Lemmings Datadisk	PCJ 6/92	Cheat
Lemmings II	AJ 5/93	Tip
Lemmings II	AJ 4/93	Freezer
Lemmings II	PCJ 8/93	Cheat
Life & Death	AJ 9/93	Tips
Locomotion	AJ 9/92	Codes
Locomotion	AJ 12/92	Freezer
Logical	AJ 9/91	Codes/Cheat
Logo	AJ 10/90	Codes
Logo	AJ 11/90	Codes
Loopz	AJ 2/91	Codes
Mad TV	AJ 9/92	Cheat
Mad TV	AJ 4/92	Tip
Mad TV	PCJ 2/92	Cheat
Mad TV	PCJ 3/92	Cheat
Mega-lo-Mania	AJ 12/91	Tip/Codes
Midwinter 2/Fallen Empire	AJ 1/92	Lösg./Karten
Night Shift	AJ 2/91	Codes
Night Shift	AJ 5/91	Cheat
Nuclear Wars	AJ 5/90	Tip
On the Road	PCJ 2/93	Tips
Pirates!	AJ 9/90	Tip
Player Manager	AJ 7/90	Tip
Player Manager	AJ 9/90	Tip
Player Manager	AJ 1/92	Freezer
Populous	AJ 12/91	Cheat
Populous 2	AJ 2/92	Codes/Cheat
Populous 2	AJ 3/92	Tip
Populous 2	AJ 7/92	Cheat
Populous 2 – Challenge Games	AJ 3/93	Codes
Populous 2	PCJ 2/93	Codes
Populous 2	PCJ 4/93	Tip
Powermonger	AJ 1/91	Tip
Powermonger	AJ 4/91	Tip
Push Over	AJ 9/92	Codes
Puzznic	AJ 3/91	Tip
Railroad Tycoon Deluxe	PCJ 10/93	Cheat
Rampart	AJ 1/93	Tip
Rampart	PCJ 2/93	Cheat
Return of Medusa	AJ 11/91	Cheat
Shiftrix	AJ 9/91	Codes
Sim Ant	AJ 7/92	Cheat
Sim Ant	PCJ 3/92	Tips
Space Crusade	AJ 1/93	Freezer
Space Max	PCJ 3/92	Tips
Spherical	AJ 4/91	Codes
Star Control II	PCJ 2/93	Lösg./Karte
Star Control II	PCJ 4/93	Tip
Starbyte Supersoccer	AJ 1/93	Freezer
Storm Master	AJ 7/92	Cheat
Storm Master	PCJ 5/92	Cheat
Supremacy	AJ 12/90	Tip
Syndicate	AJ 10/93	Cheat/Tips
Syndicate	PCJ 9/93	Cheat
Tangram	AJ 7/91	Codes
The Humans	AJ 1/93	Tip
The Humans	AJ 12/92	Codes
The Humans	PCJ 1/93	Codes
Think Cross	AJ 12/91	Codes
Transarctica	AJ 7/93	Lösg./Karten
Transarctica	PCJ 3/93	Lösg./Karten
Transworld	AJ 1/91	Tip
Troddlers	AJ 12/92	Codes
Utopia	AJ 12/91	Tip
Warlords	AJ 7/91	Tip
Winzer	AJ 3/92	Cheat

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Projektleiter
Oskar Dzierzynski (od)

Leitender Redakteur
Richard Löwenstein (rl)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Pistkwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistenz
Dorothea v. Prondzynski

Layout
Profit-Studio GmbH, Grasbrunn

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Reinhard Fischer
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitte Labiner

Reproduktion
Profit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A – 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Niederlande, Italien und Griechenland

Erscheinungsweise
SONDERHEFTE des Joker Verlags erscheinen sporadisch etwa dreimal jährlich.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in SONDERHEFTEN erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/46 37 00
Tel. Redaktion: 089/46 38 23 oder 460 58 22
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/460 49 77

BÜROSYSTEME

Stefan Blömer – Fachhändler für

- BÜROMÖBEL
- KOPIERER
- TELEFAX-GERÄTE
- SCHREIB-SYSTEME
- AUTO-TELEFONE
- COMPUTER
- und und und ...

Petersilienstraße 31
49740 Haselünne
Telefon 0 59 61 - 79 44
Telefax 0 59 61 - 79 45

WIE GEHT'S WEITER?

Keine Ahnung, sagt Ihr es uns! Wir wissen bloß, daß es weitergeht – welchem Thema sich das nächste Joker-Sonderheft widmen wird, liegt hingegen ganz bei Euch...

Klaro, wir fabrizieren solche Sondernummern schließlich nicht zum Privatvergnügen, sondern für Euch – Ihr sollt daher auch bestimmen, worum es in der nächsten Ausgabe gehen soll. Ein paar Vorschläge können wir Euch aber schon machen: Wie wäre es mit Sport? Oder steht Ihr mehr auf Action? Ist Euch ein reines Lösungsheft lieber? Oder vielleicht mal eines mit lauter Interviews von Programmierern, Designern und anderen interessanten Persönlichkeiten des Digi-Entertainments?

Falls Euch eine dieser Ideen besonders zusagt oder Ihr einen ganz persönlichen Vorschlag machen wollt, dann schreibt einfach an

Joker Verlag
„Sonderheft"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Im übrigen sind wir auch sonst stets für Anregungen, Lob oder Kritik zu haben. So wie Ihr bestimmt nichts dagegen haben werdet, daß wir Euch hier noch eine Auswahl der kommenden Stratego-Highlights aufgelistet haben, komplett mit dem voraussichtlichen Erscheinungstermin. Tja, dann wünschen wir mal allzeit die richtige Strategie!

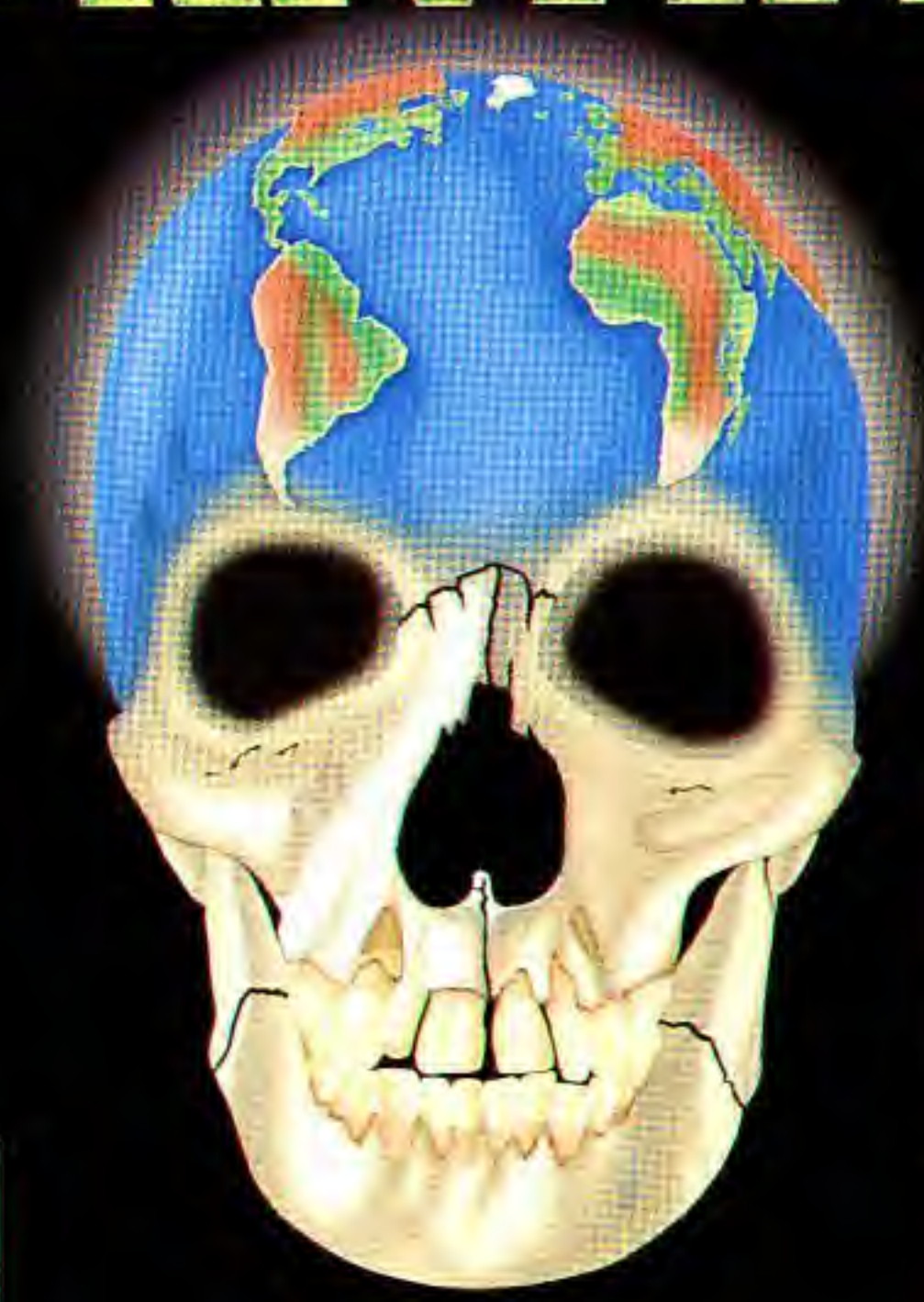
DIE STRATEGIE DER ZUKUNFT

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Airlines	Kompart	Oktober 93
Battle Isle II	Blue Byte	Weihnachten 93
Der Clou	NEO	Februar 94
Die Siedler	Blue Byte	Oktober 93
Elizabeth I	ASCON	Weihnachten 93
Hattrick!	Ikarion	Weihnachten 93
Kingmaker	U.S. Gold	Oktober 93
Mad Burger	Rainbow Arts	Frühjahr 94
Mad News	Ikarion	Weihnachten 93
Premier Manager 2	Gremlin	November 93
Rings of Medusa Gold	Starbyte	Frühjahr 94
Sim City 2000	Maxis	Weihnachten 93
Star Lord	MicroProse	Oktober 93
Sub	Kompart	November 93
Survival	Kompart	November 93
Zeppelin	Ikarion	Weihnachten 93

INSERENTENVERZEICHNIS

ABC Soft	29
Blue Byte	7
CPS Heidak	57
Esser	93
HBS Bürosysteme	97
Happy Soft	48
Joker Verlag	24, 25, 33, 45, 52
Kopmann	95
Lucas Arts	100
Max Design	99
Megasoft	94
Micromagic	53
Novalogic	2
Pawlowski	13
Pfister	48
Pro Computer	65
Softgold	2, 100
SSI	2
Turtle Soft	53

BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**

Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen

... mit einem Wort - **Überleben!**

MAX DESIGN

Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!

MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn
Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21

Besuchen Sie die Festung des Tyrannen

Weichen Sie der imperialen Flotte aus oder sehen Sie der Vernichtung ins Auge.

Verhandeln Sie mit Herrschern einzelner Planeten.

UPGRADE KIT

Enthält:

Deutsche Mission Disk „Imperial Pursuit"
+ Deutsches Upgrade für Original X-WING.

Wichtig: Das Original X-Wing ist im Upgrade Kit nicht enthalten.

UPGRADE KIT

IMPERIAL PURSUIT

STAR WARS X-WING

von Lawrence Holland & Edward Kilham

LUCAS Arts

Was ist das X-Wing UPGRADE-KIT?

Ganz einfach! Das Upgrade-Kit besteht aus folgenden Elementen:

1. Die erste X-Wing Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT" KOMPLETT IN DEUTSCH!

2. Das deutsche Upgrade für das Original X-WING.
   Bei Installation der Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT" wird das Originalprogramm (das ja für die Mission Disk erforderlich ist) automatisch eingedeutscht.
   Das bedeutet: alle Texte, wie z.B. die Missionstexte, sind in Deutsch. Der Funkverkehr während der Einsätze wird in Deutsch gesprochen. Die Sprachausgabe während der Zwischensequenzen ist aus urheberrechtlichen Gründen im Originalzustand geblieben, enthält aber deutsche Untertitel. Ansonsten ist wirklich alles KOMPLETT IN DEUTSCH!

Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/ 660238
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst; Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG